GB版『たまごっち』画面大公開！

隔週刊

平成9年4月18日発行(隔週金曜日発行)第13巻第5号(通巻266号)昭和62年9月7日第3種郵便物認可

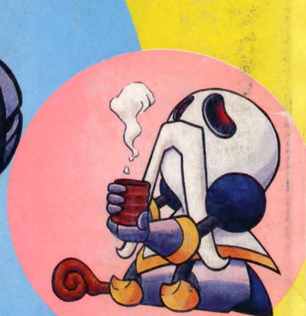
ファミマガ64

1997 NO. 6·7

4月4日 18日 合併号

590YEN





期待の新作集

●元気！元気！SFC＆GB新作群

プロ野球 熱闘ぱずるスタジアム／ダークロウ

実況パワフルプロ野球3 '97春

プロ麻雀 兵／ミニ四駆GB Let's & Go!!

春休み徹底攻略

●ここまで見せますパワフル攻略

実況パワフルプロ野球4

時空戦士テュロック／ドラえもん のび太と3つの精霊石

綴じ込み特大付録

●センター32P極厚付録!!

ブラストドーザー





ぶっとび最新速報

●豪華ラインナップをご覧あれ！

ゆけゆけ!!トラブルメーカーズ

スターフォックス64／たまごっち倶楽部

爆ボンバーマン／ワイルドチョッパーズ／ヒューマングランプリ







密着情報満載

●N64メーカーレポート

超時空要塞マクロス

東京ゲームショウ早耳情報

メーカー最新レポート番外編

Jリーグイレブンビート1997



GAME BOY
Super GAME BOY
1対1のマッチレースを勝ち抜け!
友達と力を合わせて、最速マシンを作ろう!
これがパッケージだ!
四駆GB
パッケージはレーサーズボックスにピッタリ!
「軽量超速ギヤー」もついてくる!
マッハパープルの軽量超速ギヤーは、
ミニ四駆GBだけのオリジナルカラー。
キミのマシンに装着して、
友達に差をつけちゃおう!
スーパーFM・スーパーTZシャーシ対応
GAME BOY pocket
は任天堂の登録商標です。
ベルトクリップ付きマルチホルダー
ascii POCKET POCKET
ポケットポケット
ゲームボーイ・ポケットを入れて出かけよう!
アスキーポケットポケットは、ゲームボーイ・ポケットを持ち運ぶためのベルトクリップ付マルチホルダー。
初回出荷分には、ミニ四駆GBに登場するキャラクターのシールが入っているから、すぐにGETしよう!
■ゲームボーイ・ポケット専用 ■初回出荷限定で、ポケットポケット貼り付け用ドレスアップシールも付いてくる。
買ってくれたキミには
抽選で1000名に、「シャイニングスコーピオン」のボディと「大径アルミベアリングローラー」をセットでプレゼント!
発売日：3月28日(金)
価　格：950円(税別)
ASCII
〒151-24 東京都渋谷区代々木4-33-10 株式会社アスキー



ASCii SOFT
ミニ四駆の4大カップを制して、
グランドスラム達成だ！
草レースで賞金を稼ぎ、パーツを強化して、メジャーカップに挑戦！
ミニ四駆GB
レッツ&ゴー!!
Let's&Go!!
発売日決定!!
5月23日(金)発売
通信ケーブルで
バトルしようぜ！
通信対戦で友達と熱くバトルだ！
データでパーツ交換もできるぞ！
※IDナンバーとは……
スイッチをオンした時に自動的に決まるナンバーのこと。同じ1本のソフトでも、新しく始めたらナンバーが新しくなる。
通信ケーブルを使えば、友達と1対1の勝負ができるぞ！ 対戦のコースレコードは、お互いのカセットに記録されるからがんばろう！
ゲームスタート時に発行される※IDナンバーによって出てくるパーツが違う。ナンバーの違う友達と協力して全てのパーツを集めよう!!
パーツ交換
データてんそうちゅう
交換しなければ手に入らないパーツもある。どんどん友達とパーツを交換しよう。
パーツの強化
てっしんのかまど 7520円
では、はじめるぞい！
鉄心先生のかまどで、パーツの強化ができる!?
「ピットイン」システム
LEAD 00:01:91
ピットインしますか？
コース ▶はい いいえ
PIT
YOU
実際のミニ四駆大会でも新しい、「ピットイン」システムを採用。パーツの取り替え時間の短縮が勝負の分かれ目！
コース選択
ぜんコースすう 3コース
はしるじゅんばん 5◀2◀4
ピットイン あり
コースのくみあわせがけっていしました
Aボタンをおしてください
通信対戦とメジャーカップでは、走るコースを自分で選べる。キミの得意なコースでバトルだ！
Super GAME BOY スーパーゲームボーイ
スーパーファミコンとスーパーファミコン周辺機器のスーパーゲームボーイを使えば、テレビでカラーのゲーム画面を楽しむことができます。
ミニ四駆は田宮模型の登録商標です。 ゲームボーイは任天堂の登録商標です。
©こしたてつひろ・小学館・テレビ東京 ©タミヤ ©1997 ASCII Corp.
©1997 Creatures Inc. ©1997 Jupiter Co., Ltd.
5,500円(予価)



スーパーファミコンは任天堂の登録商標です。
SUPER Famicom
LICENSED BY NINTENDO
新たなるゲームシステムへの挑戦。
今春2作
運命は流れる。
しかし、未来はひとつじゃない。
DARK LAW
Meaning of Death
300年前、すべてを失いかけた世界「レイフォール」。そこで君は目覚めた、記憶を失いながら。
そして、たどり着いた街、「シャノアタウン」で君の新たな生活が始まる。
しかし、この平和そうな生活の影で何かが起こっているのに気付いているはずだ。
道はひとつじゃない。終末もひとつじゃない
シナリオ中で行なった行動が、後々のストーリー展開を左右するマルチリンクシナリオシステム。君の行動が世界の運命を決める
多彩な職業と技能が、リアリティを呼ぶ
「職人」「学者」「騎士」といった27種類の職業につくことで、冒険に役立つ「アンロック」「ヒット&ウェイ」など16種類の技能を獲得
敵との距離が表現された感覚的戦闘シーン
戦闘はフィールド上で行なわれ、移動と行動によって消費する「行動力」が設定されているため、戦略的な判断が必要
「魔石」合成で作り出される魔法の数々
例えば「火」「凝固」「羽」の3つの魔石の組み合わせで、「火を固めて飛ばす」魔法の「ファイヤーボール」が出来上がる
マルチリンクシナリオRPG
ダーク ロウ
〜Meaning of Death〜
死の意味するもの
97年3月28日発売 8,000円(税別)
32メガバックアップカートリッジ
STF ターボファイルツイン対応
ターボファイルツインはアスキーの商標です。 ©1997 ASCII Corp.
ascii Grip
RPG、SLGに最適！片手でラクラク操作の新世代コントローラ
スーパーファミコン用片手コントローラ
アスキーグリップ
標準小売価格2,480円(税別)
© ASCII Corp.
ASCII
〒151-24 東京都渋谷区代々木4-33-10 株式会社アスキー


ASCii SOFT
あくなきロールプレイへの追求と、
同時発売！
混乱と秩序の狭間を駆け抜けろ！
ネットを流れる仕事は常にデンジャラス！
コンピュータネットワークで依頼を検索し、仕事を選択、解決に向かう。そんな繰り返しの日常の中で、ストーリーは進んでいく
MAIN MENU
Request
News
Information
Data library
Quit
多彩な武器で愛機をグレードアップ！
戦闘スーツ「ランナー」には両手両肩に合計4つの武器を装備できる。武器の種類は77種類。状況に応じて使い分けていこう！
攻撃方法を使い分け、敵を翻弄せよ！
攻撃方法は「直接攻撃」「移動射撃」「精密射撃」の3種類。敵の動きを予測して、有利な行動を選んでいると大ダメージ！
「オーバードライブ」で一撃必殺！
武器の威力を80〜200%に調節できる「オーバードライブ」システムを搭載。ヤバイ時にはハイパワー！たまには手加減も必要!?
21世紀、南アメリカ大陸の都市「ソリッドシティ」。
急速に繁栄したこの街では、トラブルが絶えない。
しかし、それが生きていくための商売となる。
電脳探偵、それが危険を日常とする君の職業だ。
今日も、有機装甲スーツ「ランナー」に乗り込み、
トラブルシューティング（問題解決）に向かう。
近未来サイバーRPG
ソリッド ランナー
97年3月28日発売
8,000円（税別）
24メガバックアップカートリッジ
STF ターボファイルツイン対応
©1997 ASCII Corp.
SOLID RUNNER
ソリッドランナー
SUPER Famicom
LICENSED BY NINTENDO
TURBO FILE TWIN
「ダークロウ」
「ソリッドランナー」
のデータ保存に
便利な記憶装置
スーパーファミコン用
バックアップメモリー
ターボファイルツイン
標準小売価格7,500円（税別）
単3乾電池2本使用（別売）
© ASCII Corp.
ターボファイルツインは TF マークおよび、STF マークの付いたスーパーファミコン用ソフトのみに対応しています。

スペック表のみかた

❶対応ハード名を略称で表記してあります。N64はニンテンドウ64、SFCはスーパーファミコン、GBはゲームボーイ、VBはバーチャルボーイの略です。「DD専用」はN64ディスクドライブ専用のソフトを表し、「13色対応」はスーパーゲームボーイを使用してカラーのゲーム画面を楽しめるソフトのことです。

①	②	⑤
		⑥
	③	⑦
		⑧
	④	⑨

❷❸❹ソフトの発売元メーカー、発売日、価格を表記してあります。
❺ゲームのジャンルを表記。
❻内部のバックアップの有無と方式を表記。（　）内の数字はバックアップファイル数です。
❼外部バックアップの有無と周辺機器名を表記。（　）内の数字はバックアップファイル数です。
❽使用可能な周辺機器を表記。　❾発売時に同梱される周辺機器を表記。

今号の表紙



●表紙／ゆけゆけ!!トラブルメーカーズ
●表紙デザイン／保坂一彦
©TREASURE／エニックス
5月30日発売予定　価格未定
わき役にしては個性がありすぎ！　敵だけれどなぜか憎めない「ネンドロ」たち。謎解きなどのステージの仕掛けにも注目。

本誌記事中、ゲームボーイの画面写真はスーパーゲームボーイを使用して撮影したもので、実際の液晶画面ではありません。
ゲームソフト等の価格は特にことわりのない場合を除いて税別で表記してあります。

STAFF

〈発売〉株式会社徳間書店　〈発行〉徳間書店インターメディア株式会社　●発行人／山森尚　●編集人／相沢浩仁　●編集長代行／藤岡浩　●編集委員長／山本直人　●編集委員／曽根丈二・村田憲生・山田政彦　〈編集〉●スタッフ／〔東京〕石原郁与・加藤則康・佐藤健・中谷至　〔仙台〕大石美智子・佐藤浩　●アシスタント／〔東京〕井上和則・大川和人・大坪松太・亀多るり子・鹿沼広美・菊池さおり・種市真澄・吉田英央　〔仙台〕合澤秀一・井上淳・畠山薫　〈営業〉●部長／遠藤剛　●サブマネージャー／金山泰久・伴勝　●スタッフ／大内隆・大野浩志・加藤千香子・工藤克俊・小出貴美子・駒形友美・玉川典由・長倉明・本間彰・牧山晶子・吉野なおみ　●アシスタント／江渕綾乃・関山知壱・羽迫新一　〈情報統括部〉●スタッフ／五十嵐達雄・池田菜採・木浪秀剛・杉村知顕・冨井好史・豊田恵　●アシスタント／板倉基之・大野恵子・栗山水風・塩路英樹・白石奈々・高山斉樹・西原孝治・藤本大介・堀口陽平・渡辺春奈　〈NCC〉●マネージャー／和田秀実　●サブマネージャー／牛尾滋昭　●スタッフ／池上敦子・岩田麻記子・金子昭子・工藤一樹・小島晶・小番祥子・佐々木さとみ・佐瀬伸治・高山正美・森田智子　〔仙台〕鈴木享子　〈デザイン〉●AD／片野厚子　●スタッフ／〔仙台〕今村奈緒美・梅内幸子　●アシスタント／〔仙台〕佐久間弘子　〈協力〉●校閲／笠原紀彦　●写真／守屋貴章　●編集／高島一仁・山本浩二・ハイサイド・松村浩次・松本智春・守屋貴章　●デザイン／太田浩一・熊谷智子・有限会社クリエイティブレイ・小森洋治・株式会社サイドブレーン・中村由紀子・松尾泰男・有限会社ラッキームーン　●フィニッシュデザイン／株式会社創文新社・株式会社トッパンアドメディア　●印刷／凸版印刷株式会社

●それ以外の記事に関する質問は☎03-5569-6232

読者のみなさまからのお問い合わせは、休日を除く月曜日から金曜日の午後4時から6時の間、左記の番号で受け付けています。質問は本誌に書いてある内容に対することに限ります。ゲームの解答やヒントについては答えていません。

CONTENTS

ファミマガ64

1997 No. 6・7
4月4日・18日合併号

●広告に関するお問い合わせは☎03-3573-8612までお願いいたします。 ●ウル技に関する質問は☎022-213-7555

ファミマガ64 NEWSフラッシュ!

No.0003 今回の情報はテレビ関係のものが3連発! 少し内輪受けっぽい記事もあるけど、笑って見逃してね。こんなネタもアリなコーナーなのです。

テレビ東京発



3月20日放送の「64マリオスタジアム」で勝負に決着
『マリオカート64』グランドチャンプ決定!!

本誌編集者も解説者として出演

3月20日、テレビ東京系の番組「64マリオスタジアム」で、『マリオカート64』のタイムトライアル・グランドチャンピオン決定戦の模様が放送された。タイムアタックに使用されたのはフラワーカップのマリオサーキットで、出場者は同サーキットのタイムトライアルの上位10人と、番組で2カ月に渡って行われた「めざせグラチャン」の上位5人、合わせて15人。出場者の中には、本誌の人気コーナー「ハイパフォーマンステクニック」の『マリオカート64』タイムアタック第2ラウンドで1位

15人の猛者が集結



全員の自己最高記録は1分15秒台だ!

を獲得した大久保哲クンも含まれていたぞ。また、放送を見た人は知っていると思うが、本誌から編集部きっての「マリカー」野郎、加藤則康が解説者として招かれ、ゲスト出演していたのだ。司会の渡辺徹さんや加藤紀子さん、同じくゲストで実況を担当したテレビ東京の池谷亨アナウンサーを前にして少々緊張気味だったが、出場者の熱い走りについて丹念に語っていたぞ。

決定戦の結果は左の表のとおりで、比嘉勇介クンがチャンピオンの座を勝ち取った。残念ながら大久保クンはトップ5に食い込むことはできなかったが、レベルの高い走りを見せてくれた。

戦いが終わり、総評を述べる加藤。壁越えハイジャンプなし、ショートカットのみで走った出場者全員に賛辞の言葉を贈った





本誌の「ハイパフォーマンステクニック」では上位にランクインしている大久保クン。ここでは負けたが、さらに精進してほしい

三十路にしてテレビデビューを果たすことになった加藤。照れくさいので親や友人に出演のことは話さなかったという



上位5名のランキング

順位	出身地/名前	タイム
1位	大阪府/比嘉勇介	1分16秒17
2位	神奈川県/坂井直人	1分16秒22
3位	埼玉県/南谷大治	1分16秒28
4位	千葉県/渡辺哲也	1分16秒62
5位	神奈川県/飯田洋一	1分16秒79



「64マリオスタジアム」はテレビ東京系で毎週木曜日の18時30分から19時までの時間で放送中

司会者のサイン入り台本をプレゼント!

本誌編集者テレビ出演記念として、「64マリオスタジアム」の台本を2名にプレゼント! 司会者の渡辺徹さんと加藤紀子さんの直筆サインが入った貴重なアイテムだ。

プレゼントの応募方法は次のとおりで、官製ハガキに郵便番号・住所・氏名・年齢・職業(学年)・電話番号を明記のうえ、〒105 東京都港区東新橋1-1-16 TIMファミマガ64編集部 ニュース・プレゼント係へ。締め切りは4月21日(必着)。「ファミマガ64 NEWSフラッシュ!」に対する意見や感想なども書いてあるとウレシイです(キビシイ意見も歓迎)。



関係者以外は目にすることすらない台本。門外不出の品なのだ

※雑誌公正規約の定めにより、この懸賞に当選された方は、この号の他の懸賞に当選できない場合があります。
※当選者の発表は賞品の発送をもって代えさせていただきます。

任天堂発

『スターフォックス64』はCMも大作

広末涼子さん主演で撮影!!

3月11日、任天堂から送られてきたFAXによって編集部は騒然となった。その内容は、4月27日に発売される『スターフォックス64』のテレビCM撮影を知らせるものなのだが、われわれを驚愕せしめたのは、あの広末涼子さんがCMの主演を務めるということだった！　CMの内容は、大スクリーンで展開するゲーム映像を前にして、コントローラを手にした広末さんや、若手のお笑いタレント約150名を含む総勢約350名が大興奮状態に陥るという大掛かりなもの。このときのレポートは次号で紹介するので期待して待て！

詳細レポートは次号にて掲載！
TO BE CONTINUED…



●CMの撮影は、3月13日の深夜に幕張メッセ内の幕張イベントホールで行われた

CM撮影に関しての広末涼子さんのコメント

N64でのCMは初めてですが、こんなにたくさんのゲストの方たちと共演してCMを撮るということも初めてです。元気な方たちばかりなので、みなさんに負けないようにがんばります！



●はっきり言ってカワイイです。CMの仕上がりが楽しみ

テレビ東京発

動く!! 鳴く!! 吠える!! しゃべる!?

『ポケモン』アニメ、4月1日放送開始

アニメならではの表現や演出に注目

売り上げランキングに常に名を刻んで根強い人気を誇り、N64版の発売も決まった『ポケットモンスター』。この『ポケモン』が、ついにテレビアニメ化されることとなった。放送局はテレビ東京系の全国6局ネット(地方局20局以上)で、4月1日の第1回を皮切りに、毎週火曜の18時30分から19時までの30分枠で放送される。

ファンとしては気になる設定だが、基本的にゲームの世界観がベースとなっている。舞台は人間とポケモンが共存する世界で、ポケモンは151種類いるらしいということ、モンスターボールで捕獲できるということ、ポケモン同士を戦わせて進化させることができるということなど、おなじみの設定が生かされているのだ。もちろん、ゲームでは表現できない画面効果や演出も加わり、新たなポケモンワールドを構築している。

アニメの総監督は、湯山邦彦さん、監督は日高正光さん、シリーズ構成は首藤剛志さん。アニメ界では定評のある人物が結集している作品だけに、期待してソンはないものになりそうだ。

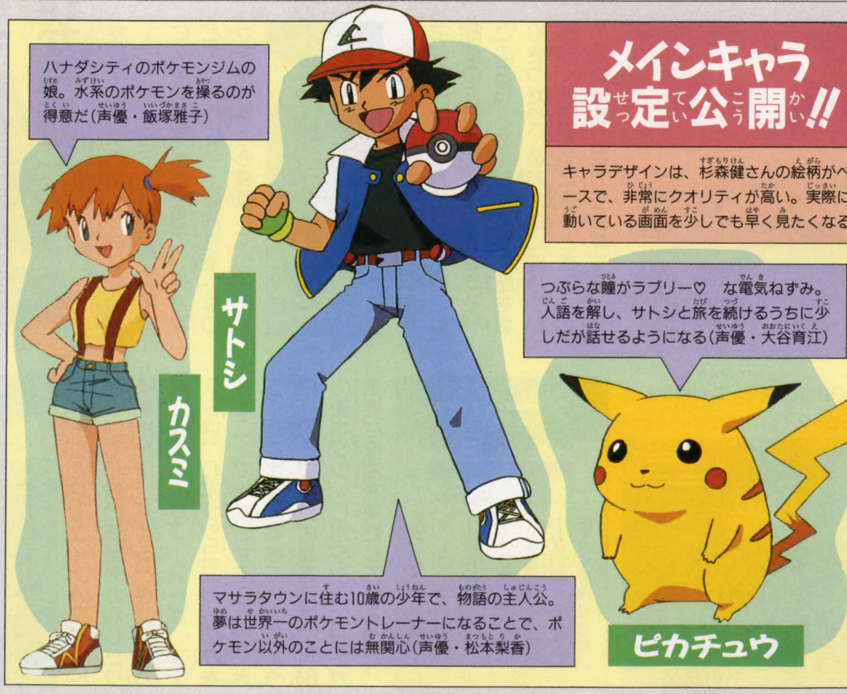


●バトルシーンはどのように表現されるのだろう

待望の第1話は、ポケモントレーナーをめざす主人公、サトシがオーキド博士からポケモン「ピカチュウ」を渡され、旅に出るのだが、なかなかなつかない「ピカチュウ」が野生のポケモンに襲われ、瀕死の状態になってしまうらしい。コメディだけではなく、冒険・ドラマの王道も楽しめるのだ。

メインキャラ設定公開!!

キャラデザインは、杉森健さんの絵柄がベースで、非常にクオリティが高い。実際に動いている画面を少しでも早く見たくなる



カスミ　ハナダシティのポケモンジムの娘。水系のポケモンを操るのが得意だ(声優・飯塚雅子)

サトシ　マサラタウンに住む10歳の少年で、物語の主人公。夢は世界一のポケモントレーナーになることで、ポケモン以外のことには無関心(声優・松本梨香)

ピカチュウ　つぶらな瞳がラブリー♡　な電気ねずみ。人語を解し、サトシと旅を続けるうちに少しだが話せるようになる(声優・大谷育江)

次号のファミマガ64は、4月21日(月曜日)発売です。

ダウン報(ほう)

STAR FOX 64® スターフォックス64



今回の特報は、アーウィンの「操縦」、フォックスの「作戦」、ゲームの臨場感を盛り上げる「会話」の3本立て!! 振動パックのブルブルを体験するまであと1ヵ月の我慢だ!!

N64	任天堂	シューティング
	4月27日発売予定	内部バックアップ(1)
		——
	予価8700円	振動パック対応
		振動パック同梱

操縦

Cボタンユニットの使用で新たな操作が可能に!!

宇宙の雇われ遊撃隊スターフォックスの愛機、アーウィン。またの名を「超高性能全領域戦闘機」。今回はこのアーウィンが持つ「超高性能」の部分にスポットライトを当て、何が!? どのように!? 「超高性能」なのかを操作系から検証していくぞ。

↓+C◀ 宙返り

敵の追撃をかわす高度なテクニック!!

背後から敵に追尾されたときは、急上昇から一転急降下に移行する宙返りで敵を振り切ることができる。N64になり初めて可能になったアーウィンの荒業だ。

敵を振り切れ







⬇今度は急降下しながら元の飛行状態に戻り、宙返り完了!!

⬆機首を天空に向けて加速しながら一気に上昇。縦方向に旋回するように頂点では、背面飛行になる

↓+C▼ 急速反転

360度ステージで威力を発揮

今回の『スターフォックス64』でプレイヤーが飛行する空間には、360度の3Dステージが登場する。この3Dステージで背後の敵を振りきったり、後方の敵に対していち早く戦闘態勢に入るときに、この急速反転が威力を発揮する。



⬇宙返りから、後半の急降下を省略することで縦方向に急旋回することができる



⬆追尾中の敵が急旋回して後方へ逃げていった。急速反転で、追尾してゆけ!!

C◀ ブースト

画面右上のメーターを確認

瞬間的にアーウィンのスピードを上げて、敵の追尾をかわしたり障害物をクリアするときに、威力を発揮するのがブーストだ。ブーストは、Cボタンユニットの左を押すことで始動させることができる。ここまで見てきてわかるように、アーウィンの操縦には、N64の新ボタン、Cボタンユニットが重要な役割を果たしているのだ。

メーター



画面右上にあるメーターは、ブーストとブレーキ両方のメーターを兼ねている。1度使用するとパワーが回復するまでしばらく使用できない

一気に加速





⬇一瞬の加速、カメラもアーウィンの後方に置いてけぼり

⬇画面を見ているだけでも加速のGでのけぞっちゃいそう

 ※各操作の上にかかれている記号は、アーウィンの操作法を表わす。矢印の向きは3Dスティックの向きを表わし、「C」とその横の記号はCボタンユニットの種類を表わしている。

カウント速

発売1ヵ月前になり明らかになった操作系とミッションをチェック!!



視点切り換え

視点切り換え 状況に合わせて使い分けろ!!

Cボタンユニットの上を押すと、視点を切り換えることができる。3Dステージでは、視点がアーウィンの後方に少し下がるだけだが、1方向スクロールのステージでは、コックピットビューに切り換えることができるのだ!!



照準を合わせやすいのと臨場感がウリ



アーウィンの周りの視界が広め

通信 心強い仲間からバックアップ

ミッションの途中で、画面上部に通信マークが出現すると、仲間からバックアップアイテムを受け取ったり、アドバイスを受信できる。戦っているのは、プレイヤー1人ではないのだ!!

アドバイス受信



パートナーからのアドバイスを受信することもできる。敵や操縦に関する貴重な情報の宝庫だ!!

画面の上に出ている黄色いマークが、送信の合図だ。受信ボタン（Cボタンユニットの右）を押そう



アイテム入手



スターフォックスの母艦、グレートフォックスから嬉しいアイテムの補給だ。自機の進路を調節してアイテムをキャッチせよ

ZorRを2回 ローリング 敵の攻撃を跳ね返せ!!

レーザーの集中砲火を食らいどうしても回避できないときは、ローリングでレーザーを跳ね返すことができる。ZまたはRトリガーボタンをすばやく2回連打して、アーウィンを回転させろ。



集中砲火を食らったりどうしても避けられないときは、回避行動をあきらめてローリングで対処

ZorR+←or→ 急旋回 スピーディな空間移動が可能

アーウィンの操縦は、滑らかな操縦を可能にしてくれる3Dスティックを使用する。と同時にZ（右旋回）またはR（左旋回）トリガーを押すことで急旋回を行うことができる。

旋回半径が小さい



追尾中の敵に合わせて急旋回。アーウィンはどんな動きにも対応できる「超高性能全領域戦闘機」なのだ!!

作戦

ライラット星系の全空域がスターフォックスの戦場となる

『スターフォックス64』の戦場となるのは、ライラット星系と呼ばれる恒星系の惑星や宇宙空間となる。が、一言で惑星、宇宙空間といっても戦闘空域の状態は千差万別、色とりどり。敵の宇宙基地に突入していくミッションもあれば、小惑星地帯がフィールドとなることもある。惑星にしても、海あり、山あり、草原と…（まあ空を飛ぶぶんにはあまり関係ないけど）、だけでなく、プロミネンスが突然アーウィンに襲いかかってくる惑星（恒星？）などもあるのだ。

ライラット星系

惑星空域



◎惑星の他にも小惑星地帯が確認できる





◎◎惑星上での戦闘では、タンクを使用するミッションもある。新たな「スターフォックス64」の世界が展開される

宇宙空域





◎◎無限に広がる宇宙空間だからといって、だだっ広いステージのミッションとは限らない!!



◎惑星軌道上のX、Y、Z、の光は何？

スターフォックスの3つの作戦を実況!!

作戦File：宇宙平和の要 惑星コーネリア

かつての平和な惑星も今や昔。アンドルフ軍に占領された惑星コーネリアにかつての繁栄と平和を偲ばせるものはナシ。その廃虚と化した敵陣へ出撃!!





スターフォックスが4機編隊で惑星コーネリアへ出撃する。全機臨戦態勢を整えて出撃せよ



ペッピーのアドバイスで間一髪のところで敵が発射したボムの直撃を免れた// 冷や汗ものだぜ

作戦File2：セクターX宙域

ライラット星系の防衛戦略上の拠点となるセクターXへ出撃したスターフォックス。その先には、アンドルフ軍の最新兵器が待ち構えていた。





360度のオールレンジモードでなくても背後から敵が迫ってくる// 背後を取られたら宙返りで敵を振りきれ

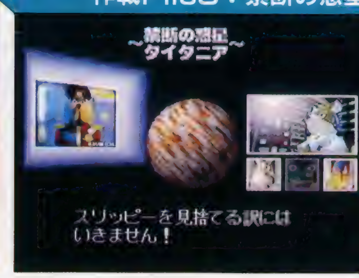
基地へ突撃!!

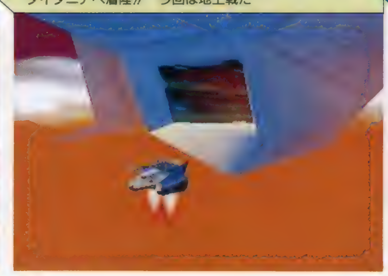


今までの戦いは、単なる前哨戦。ここからが本番だ。アンドルフ軍の宇宙基地のなかへ突入せよ//

作戦File3：禁断の惑星タイタニア

スターフォックスのメンバーである仲間のスリッピーが惑星タイタニアに不時着した模様。フォックスは上空から仲間の援護を受けてタンクで救出に向かう。





スターフォックスの母艦、グレートフォックスから惑星タイタニアへ着陸// 今回は地上戦だ



タンクは思いのほか小回りが利く。アーウィンとはまた一味違った操作感覚を楽しむことができる

振動パックで未体験バトル

ソフトと同梱になり、期待の振動パックは『スターフォックス64』を購入したユーザーすべてが体験できるようになった。ボムの衝撃やダメージ、ブーストの加速などが振動によってどのよう伝わってくるのか？　早く4人対戦でブルブルしてみたいよね。



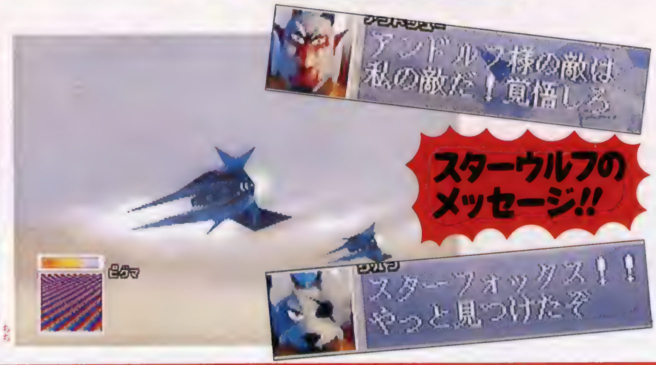
振動パックを実際に体験できる日もそれほど遠くはない。あと少しの辛抱だ



フォックスの仲間のなかで最も気になるのがスリッピーの声。いったいのどんな声色なのか？

ゲーム上のメッセージはすべて字幕と音声の両方で表現されることになる





スターウルフのなかにフォックスの父を裏切った輩がいるらしいのだが…

会話

600種類以上のメッセージが音声で表現されている!!

SFC版の頃から、フォックスと仲間たちが繰り広げる会話は、戦場に吹く一陣の清風の趣を醸し出していたよね。特に忘れられないのがスリッピーの「助けてケロ」。今回、N64になりこの愉快な会話が大幅にグレードアップ!!　すべての会話が音声で表現されている。その数、600種類以上!!　仲間だけでなくライバル、スターウルフのメッセージも音声になっているんだ。

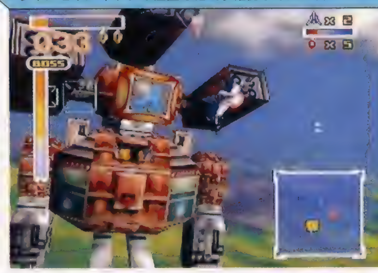
360度バトル!!



アーウィンの能力をフルに活かしてボスキャラの周りを旋回しながら、スキをついて攻撃をしかけてゆけ//



巨大なボスキャラが姿を表した//　画面右下のレーダーでアーウィンとボスキャラの位置を絶えず確認しながら戦え

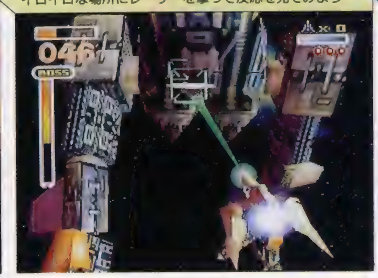


ボスキャラ戦に突入すると、360度のオールレンジモードに切り換わる。全空間を利用したバトル始まる

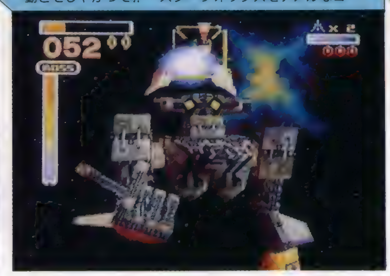




アンドルフ軍の新型兵器にもどこか弱点があるはずだ。イロイロな場所にレーザーを撃って反応を見てみよう



コ、こいつが敵の最新兵器か!?　それにしても、小癪な動きをしやがって//　スターフォックスをナメルなヨ



広大な宇宙空間から一転、狭い基地の中を飛行しなければならない。ウィングが壁をこすらないように注意するのだ



ボスと一騎討ち



デ、出た//　ボスキャラだ。何やら怪しげな攻撃をしかけてくるぞ//　フォックスよ//　逃げているだけでは勝ち目はないぞ



集中砲火で徐々に弱らせていくのだ。この巨大な生物がボスキャラではないとすると一体ボスキャラはどんなヤツ!?



今回のフォックスの敵はアンドルフ軍ではなく、惑星タイタニアに住む巨大な生物たちだ





愛くるしいたまごっちがゲームボーイに生息?

たまごっち倶楽部【仮称】

13色対応 GB	バンダイ	シミュレーション
		内部バックアップ(未定)
	7月発売予定	―
		スーパーゲームボーイ対応
	予価4500円	―

たまごから生まれたカワイイたまごっちを見守ってあげよう

空前の人気をほこる電子携帯ペット「たまごっち」をベースに、ゲームボーイ版ならではの新要素を盛り込んだこのゲーム。登場するキャラクタは「たまごっち」と「新種発見!! たまごっち」の両方から登場。画面内のたまごっちに愛情をもって育てていくのだ。

たまごっちとはいったい何ぞや?

'96年の11月に発売され、わずか2カ月たらずで人気が沸騰。売り切れ店が続出し、今や社会現象にもなっている携帯型育成ゲーム。たまごから生まれたたまごっちは、育て方によってキャラクタの種類や寿命の長さが違ってくるのだ。また2月には「新種発見!! たまごっち」も登場し、これも人気が大爆発。



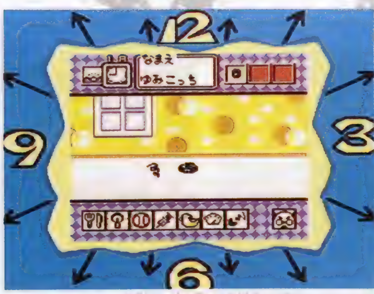
⬆これが街で噂の「たまごっち」だ。とにかく品薄状態で手に入りにくい

買えないんだよねえ

ゲームボーイ版はここが違うのだ

ゲームボーイ版はまったく新しい「たまごっち」と考えてもいい。よりたまごっちに愛着がわくように改良されていて、たまごっちに指示を出すアイコンのバリエーションも増えた。また育成とは別に、育てたたまごっちを競わせるモードも用意されているのだ。

アイコンもグレードアップ



⬆たまごっちを育てる手段や選択が増えた

① 3匹まで育てられる

1匹だけしか育てられなかったたまごっちだが、用意された8個のたまごの中から好みのものを3個まで選んで、並行して育てることができるようになった。たまごによって成長が違うのかな?

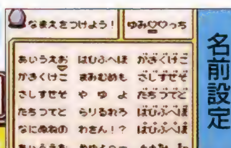


⬆どのたまごにしようか迷うなあ

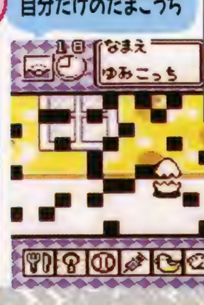
② 名前をつけられる

たまごっちが生まれたときは、プレイヤーの好きな名前をひらがなかカタカナで4文字までつけられるようになった。また名前の最後には必ず「っち」とつき、例えば「ふあみ」とつけるとその名前は「ふあみっち」になるのだ。

名前設定



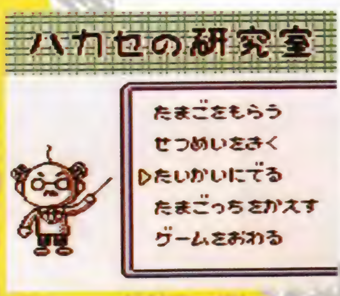
自分だけのたまごっち



⬅⬆名前をつけたたまごっちがもうすぐ生まれそうだ どうなるんだ?

③ 競技大会に出場する

具体的な内容は不明だが、育成したたまごっちを「たまごっち競技大会」に出場させることができる。種目は「たまごっちレース」「ビューティコンクール」「学力コンテスト」の3種類だ。



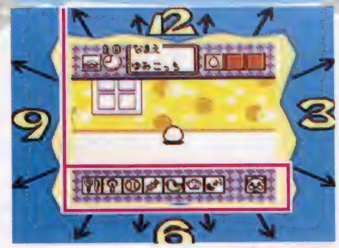
⬆実力をつけて競技大会に出場するのだ

1等賞になれるかな?

アイコンを使ってコミュニケーションをとってあげよう

画面内にいるたまごっちとコミュニケーションをとるには、「お世話アイコン」を使うことで可能になる。アイコンの数は全部で8種類あり、ゲームボーイ版ならではの新アイコンも用意されているぞ。また従来からあるアイコンの中にもミニゲームや、食事のメニューが増えているものもある。

これがアイコンだよ!



アイコンを使ってせっせと育てよう

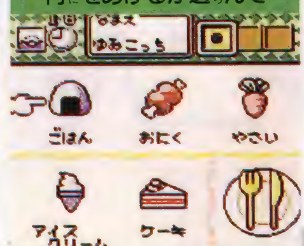


薬をあげたらごきげんななめになってしまった「ゆみこっち」

お食事　おなかがすいたら食べさせてあげよう

たまごっちのおなかが減っていたらコレを選ぼう。メニューはごはんが3種類、おやつが2種類用意されている。おやつをあげるとごきげんになるのだが、あげすぎてしまうと体重がドンドン増えていき、病気になってしまう。

何をあげるか選んで



やっぱり野菜は嫌いなのかな?

食べさせてあげる



アイスを食べてもう最高だっち!

明かり　おやすみ中は明かりをオフに

たまごっちが寝たときには明かりを消してあげよう。決まった時間に寝てしまうたまごっちだが、電気をつけたままにしておくと、わがままな子になってしまう。規則正しいたまごっちに育てないと、親としてはまだまだなのだ。

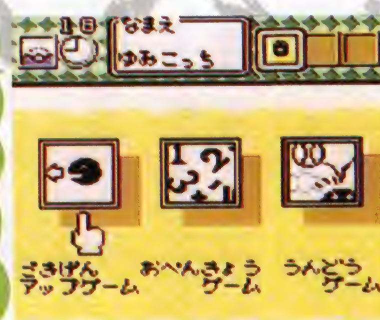
イメージ



ゲーム　いっしょに遊んでごきげんがアップ

ゲームは全部で3種類。従来からある「ごきげんアップゲーム」のこっちむいてホイのほかにも、新たに収録された「おべんきょうゲーム」、「運動ゲーム」。「おべんきょうゲーム」は選択式のクイズゲーム、「運動ゲーム」はボタン連打式のゲームだぞ。ごきげんもよくなり、ダイエットの効果もあるのだ。

3種類から選べるぞ



たまにはお勉強もしなくちゃね

病気　病気になったら手当てをしよう

たまにはたまごっちも病気になる。風邪をひいたときは注射をさせ、おなかをこわしたときは薬を飲ませてあげよう。たまごっちがイヤがっても心を鬼にするのだ。

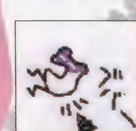


たまごっちの体調に合わせた対処法が必要。注射は痛いけど我慢してよね

トイレ　ウンチをしたらすばやく流す

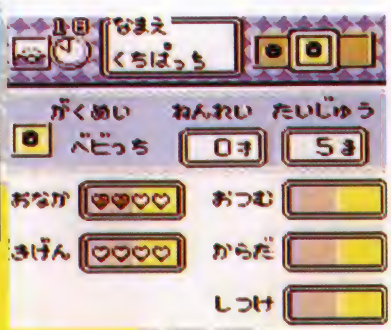
トイレのお世話はこのアイコンを使用する。たまごっちがウンチをしたらすぐに流してあげよう。ウンチをそのままにしておくと、病気のもとになってしまうのだ。片付けないとウンチだらけになってしまうので、かわいそうだぞ。

イメージ



パラメーター　現在の状況が一目で分かる

たまごっちの体調を知ることができる。年齢や体重はもちろん、現在のたまごっちの学名（正式名称）も分かってしまうのだ。おなかの減り具合とごきげん具合もココでチェック。ハートマークが少なかったら食事させるなり、機嫌とりをするなどして対処しよう。



ごきげんが0なので遊んであげたり、おかしをあげたりしたほうがいいぞ

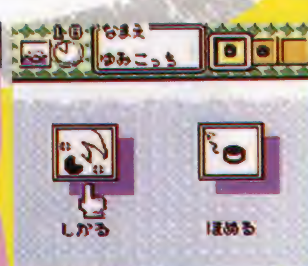
こまめにチェックじゃ



ハカセがいうと何だか説得力があるねえ

しつけ　「ほめる」ことも重要だぞ

聞きわけのよい子になるかは、プレイヤーしだい。たまごっちがわがままをいったら「しかる」でしつけよう。それとは反対にいい子にしていたときは「ほめる」でかわいがってあげよう。「ほめる」は育てることの重要ポイントだ。

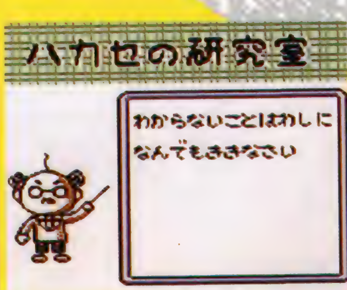


むやみにしかったりすると、たまごっちの機嫌が悪くなるぞ。必要最低限に!

ハカセ　ハカセに聞けば何でも分かる

ゲームボーイ版ならではのアイコンだ。登場するハカセはお世話のポイントを教えてくれたり、新しいたまごをくれたりする。分からないことはハカセに聞こう。

分からないときには聞いてくれ



ハカセはていねいにレッスンしてくれるぞ

※イメージは実際のゲーム画面とは関係ありません

爆音がN64にとどろく日も遠くはないぞ!!

最新画面検証

爆ボンバーマン（仮称）



N64		
	ハドソン	アクション
		未定
	発売日未定	未定
		未定
	価格未定	未定

ビジュアル検証!!

視点の切り換えやズームが可能なポリゴンのゲーム画面で構成

2Dから3Dになった、最新の『ボンバーマン』。ゲーム画面を見て真っ先に感じることは、「立体感が生まれた」ということだ。キャラクタやフィールドは、ポリゴンで構成されているから、プレイヤーの思い通りに視点を切り換えたりズームをしたりできるぞ。



何本もの高さの違う橋が重なっているのも３Ｄの世界ならではだ

ポリゴンで構成された立体感のある世界

N64版のボンバーマンは、3Dの世界で活躍する。橋や階段などフィールドの段差、空中を移動する敵の姿、爆弾を投げるアクションなどもすべてポリゴンで構成されているのだ。



ステージはポリゴンを使用している。石の階段や浮遊する敵の姿もなかなかの見物だぞ

視点の切り換えでフィールドを網羅

フィールドが3Dになったことで画面内には見えない部分が生じる。そんなフィールドの死角は画面を切り換えることで見ることができる。考え方を変えれば、プレイヤーの見えないところにアイテムや敵が隠れていて、探す必要があるということだ。謎解き要素を含んだステージもあるかもね。

真上から見てもカワイイぞ♡



シリーズ初公開!! 上から見たボンバーマンの姿を激写したぞ

爆弾の爆発シーンは球状で表現される

ゲームの基本とも言える爆弾の爆発シーンは球状で表現されるようになった。3Dの世界になって、爆風の届く範囲にも違いが見られる。2Dの縦横方向から3Dの360度になって、攻撃方法も変わってくるはずだ。

死角もバッチリ見られる



建物の裏側も視点を変えれば見られる



高低差のできた3Dのフィールドでは死角がいっぱいあるぞ



今までの『ボンバーマン』とは違う爆発シーン

爆発時の迫力アップ

ゲーム性を検証!!

ステージをクリアするためには従来以上の戦略性が要求される

立体感の生まれた世界では、階段を上り下りして移動したり、橋を渡ることがある。高低差のはっきりしているフィールドでは攻撃方法も同じ高さから攻撃するだけではない。今までの平面的なフィールドよりも複雑な移動や攻撃などをしなければならない。

また、ゲームをクリアするには、敵を倒すほかにステージにある障害を避けたり破壊したりする必要もあるらしいぞ。



○水中を移動？　ボンバーマンって泳げるのかな



○熱いマグマの流れるステージ。もしや、橋の上からダイビング!?

プレイヤーを阻むものは敵だけではない!!

ステージに出現する敵を倒すだけではクリアできない。ステージをクリアするには建物を破壊したり溶岩を避けるなどステージ構成そのものが大きく関わってくる。

敵を倒すだけではクリアできない!?



○ステージ上の敵を爆弾で攻撃。でも、それだけじゃないらしい…



○な、なんじゃこりゃ!? 謎の物体が、ボンバーマンを直撃か？

障害 建物を破壊する

爆弾を使用する対象は、敵だけとは限らない。ステージによっては、爆弾で大きな建物を破壊してステージをクリアすることもある。爆弾の使い道が増えた分だけゲームがおもしろくなりそうだ。



○建物の爆破シーンもなかなか迫力があるぞ



○白い煙を吐き出す不気味な建物。一体何が起こったんだろうか？

障害 溶岩を避ける

マグマの煮えたぎるステージでは、いつ飛び出すかわからない溶岩を避けながら橋を渡ることもあるようだ。橋を渡らない限りステージの先には進めないぞ。



○おっとっと。いきなり飛び出すとヤケドするぜ！

クリアに欠かせない新アイテムが登場!?

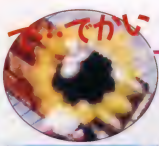
2種類のアイテムが写っている画面写真を入手することができた。それぞれのアイテムにどんな効果があるのかは不明だが、大きさを見る限りではかなりの破壊力がありそうだ。ほかの未公開のアイテムについても早く知りたいよね。



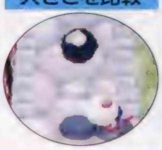
○爆弾に時計のようなものが付いている。時限爆弾だろうか？



○うっ、重い。巨大な爆弾を持ちながら階段を上るのも一苦労だ



大きさを比較



○標準サイズの爆弾に比べると大きさも倍以上あるぞ

○標準の爆弾のサイズ。投げやすく持ち運びも簡単そうだ

ボンミスの姿は状況に応じて変化

ボンミス（ゲーム中にミスをした時のボンバーマン）の姿は1種類だけではない。ミスをした場所やタイミングなど状況によって細かく用意されているようだ。ミスした時の楽しみ(?)が増えたね。



○敵の攻撃に失敗したのだろうか？　黄色い火花が散っているようにも見えるが…

○爆弾で自爆してしまったのだろうか？　ちょっとのミスもこんなに派手



ドザエモンと化す…



○泳げなくて水死？　そんなわけないか

つかむ、投げる以外のアクションも完成！
具体的なゲームシステムに迫ってみる!!

ゆけゆけ!! トラブルメーカーズ



N64	エニックス	アクション
	5月30日発売予定	内部バックアップ(2)
	価格未定	――



つかんで投げるだけじゃない！ マリナの多彩なアクション

マリナのアクションには"つかむ""振る""投げる"以外にも、いろいろなものがあることが判明。アクションには素早く走る"ダッシュ"や、その場で短時間浮いていられる"ホバーリング"などがある。これらは十字キーやジャンプボタンの押し方で簡単にだすことができるのだ。また、武器を使用することも可能だぞ。



◆十字キーを押したままだと、マリナは走りだす。Bボタンを押せばジャンプ

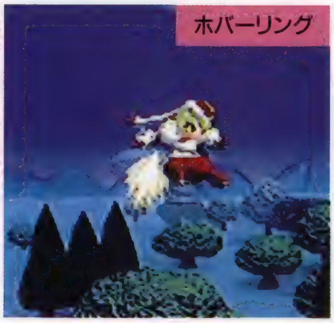
振ったり、投げたり



◆◆マリナが敵を倒す基本アクションはつかんで、振って投げる

でんぐり返りでぐ〜るぐる


◆狭いところをくぐるときは下を2回押せば前転する



◆十字キーの上を2回押せば浮く



◆十字キーを行きたい方向に素早く2回押すとダッシュして移動する



ミサイルもアリ


◆強力なミサイルを持っている敵もいる



◆武器を持っている敵を倒す。倒れた後には武器が落ちているので拾えば使えるぞ

武器は敵を倒して入手できる



武器を手に入れるためには、敵を倒せばOK。ただし、武器を装備している敵でなければ、入手することができないのだ。武器は一定時間使用でき、振ればほかの特性のものに変化するので、状況に応じて使いわけられる。



敵を投げて冒険するだけでなく謎を解明して博士を助ける

ゲームは、ただ敵を投げたりして進めて行くのではなく、トラップの謎を解いたり、味方のネンドロから貴重な情報を入手しなくてはならない。先に進めなくなった場合は、周りをチェックすれば必ずヒントとなるものがある。ちょっとした謎解き要素もあるのだ。



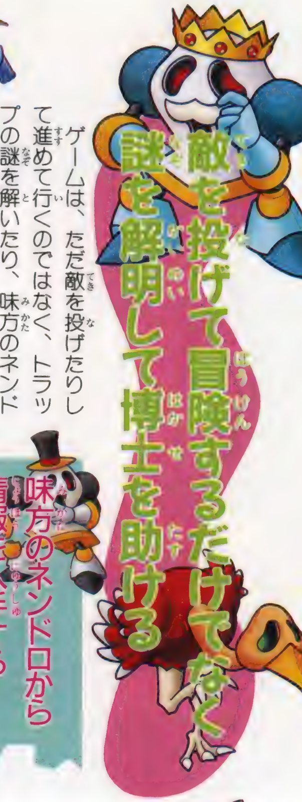
機械を駆使して攻撃を仕掛けてくる。帝国軍にさらわれた博士を助けだすのだ



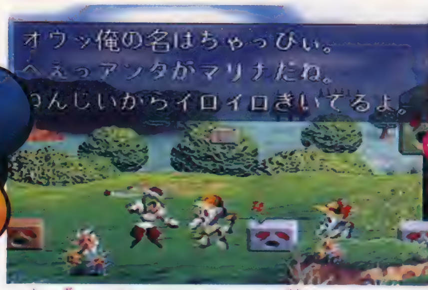
味方といえどときには盾代わりに利用(?)して敵の攻撃をかわす場面も

味方のネンドロから情報を入手する

ネンドロには、敵である帝国軍の仲間となって攻撃してくるものとマリナの味方として、一緒に戦ってくれたり、情報を教えてくれるものの2種類が存在しているぞ。







吹き出しの付いているネンドロに話しかけると、いろいろな情報を教えてくれる

トラップの特性を知って道を開く

トラップの中には、いろんな特性をもっているものがあり、それらをうまく使って先へ進んで行くことになる。例えば赤い壁がある場合、破壊すれば道が開けるのだ。



ねんたまに捕まって振ってみると、お助けアイテムが落ちてくる場合も

いつまでも捕まっていると…





ねんロープにいつまでも捕まっていると力尽きて落ちていくのだ…

3人目の将「バロン」登場!!

前号でボスキャラクタの"ゴリアテ"と"スティンガー"を紹介したが、今回は3人目の"バロン"が登場。このキャラクタは、空を飛んで攻撃を仕掛け、手に持つ槍で突き刺してくるほか、鳥形のマシンに搭乗すると、全周囲を攻撃するレーザーを放つ。



槍を突き刺して攻撃してくるのだ



マシンに乗ってレーザーを発射!

空中殺法!



縦横無尽に飛び回って攻撃してくる。タイミング良くつかんで投げろ!

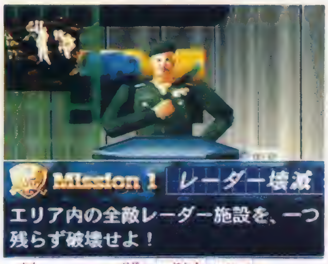
敵戦力や操縦ヘリの性能、さらにステージ1～4の任務が判明!



N64	セタ	シューティング
	5月発売予定	コントローラパック(未定)
	価格未定	コントローラパック対応



戦闘ヘリを操ってガンガンに敵を破壊しつつ、与えられた任務を遂行する『ワイルドチョッパーズ』。新たに入手した最新ロムは、完成度80%まで仕上がってきた。各ステージのクリア条件となる任務もほぼ確定。内容は、特定設備の破壊や敵のせん滅など、さまざまだ。それにともない、敵であるテロリストの戦力もつかめてきた。徹底的に叩きつぶすのに不足のない、その強大な戦力を報告する。



○各ステージの始めに任務が言いわたされる。これがそのステージのクリア条件だ



○捕虜救出のサブミッションがあることも

対する敵の戦力は大きく分けて3種類

テロリストどもの戦力は地上と空中の兵器、サイボーグ、地上の設備の3つに大別できる。このうち、攻撃の主力は最新装備を備えた兵器類。破壊力もさることながら、無限とも思われる数もスゴイ。

空中・地上兵器

プレイヤーの直接の脅威となるのが、この兵器類。地対空ミサイルを装備した戦車や、誘導ミサイルを発射する武装ヘリ、高速戦闘機など、その力は強大だ。



○増援部隊を呼ぶ偵察機や誘導ミサイルを発射する戦闘機など、機種はさまざまだ

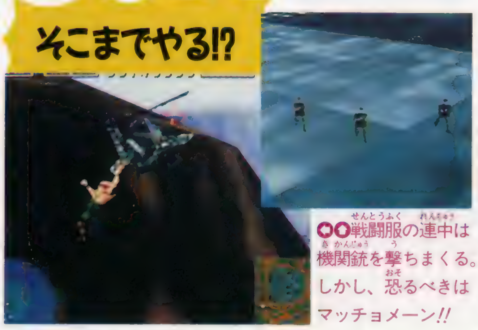


○迷彩色やハデなデザインの戦車によるミサイル攻撃など、地上兵器も超強力

サイボーグ兵士

サイボーグ兵士は、攻撃力は低いが何しろ命知らず。とくに上半身裸のヤツは、こちらに跳び移って操縦を困難にする厄介な存在だ。

そこまでやる!?



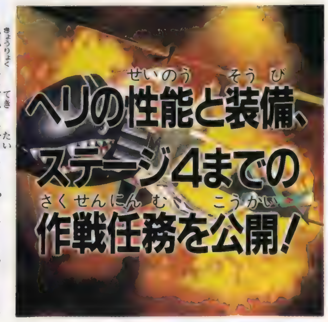
○○戦闘服の連中は機関銃を撃ちまくる。しかし、恐るべきはマッチョメーン!!

地上設備

レーダーやコンテナ、捕虜収容施設などの地上設備。直接の攻撃はしてこないが、ステージをクリアした時点で破壊していないものは、敵の残存戦力として、次のステージに持ち越される。

○やはり敵の施設はすべて破壊してしまうのが理想だ





強力な敵に対し、プレイヤーは8種類の戦闘ヘリから1機を選んで戦っていく。今回は、それら性能の異なる"ワイルドチョッパーズ"所属の8機を公開。さらに、使用できる武器について、新たに追加された2種類の特殊武器を含め、全6種類をすべて紹介していく。また、ステージ1から4までの任務内容も公開するぞ。

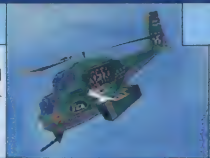
選択できる操縦ヘリは8種類！

ハード＝ブル



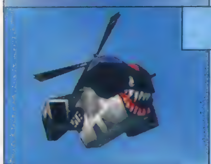
機動性重視の機体。加速、旋回速度は抜群だが、耐久力が低い

スカイ＝ターボ



加速、旋回速度、耐久力など、すべてにバランスの取れた機体

ホエール-32



耐久力にこだわった打たれ強さが魅力。装甲が厚い分、動きは鈍い

ファイア＝キャット



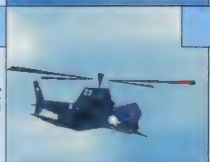
「スカイ＝ターボ」同様、バランスの取れた機体。旋回がやや速い

ガ・ガ



バルカン砲の威力が8機中最大。耐久力も高いが、機動性は低い

ワスプ



機動性に優れ、耐久力も平均なみに備えた機体。バランスは抜群だ

コリンスキー



耐久力がやや高く、機動性も平均なみ。バランスが取れている

レツ



加速、旋回などの機動性に優れている。耐久力はやや低い

使える武器は6種類 特殊武器は購入する

使用できる武器は、標準装備の「バルカン砲」と「ミサイル」「ホーミングミサイル」「クラスター爆弾」「ダミー弾」「ロケット弾」の5種類の特殊武器。バルカン砲は無制限に撃てるが、特殊武器には弾数制限がある。これらはステージクリアで手に入る報奨金で、出撃前に店で購入して補給するのだ。

バルカン砲



○威力は弱いが、弾数制限がないのが強みだ

ロケット弾



○10発の弾を一気に連続発射する。空中に弾幕をはったり、地上物への集中攻撃に使える

ダミー弾



○敵のホーミングミサイルの狙いをはずすための弾。敵にロックオンされたときに使用

クラスター爆弾



○着弾後に無数に破裂し、その破片がさらに爆発を起こす。広範囲に攻撃できる武器だ

ミサイル/ホーミングミサイル



○どちらも通常は直線状に飛ぶが、ホーミングはロックオン後に発射すれば敵を追尾する

ステージ1 敵のレーダーをすべて破壊せよ

エリア内のいたるところに設置された、すべての敵レーダーを破壊するのが任務。エリア内には、険しい山々に囲まれた敵の飛行場も存在している。任務を遂行中、発見した捕虜を救出するというサブミッションも用意されてる。



○レーダーをすべて破壊した時点でクリアだ

ステージ2 エリア内の敵を壊滅させよ

敵の占領下にあるアグラウラ火山地帯に、ニーロ共和国の大統領を乗せた旅客機が墜落。任務は、生存が確認された大統領および乗客を救出するため、エリア内のすべての敵を速やかに撃滅すること。起伏の激しい地形での戦いだ。



○乗客を無事に救出することができるか!?

ステージ3 敵の地下設備をすべて破壊せよ

カンパーニア洞窟内に、敵の化学兵器製造施設があるとのこと。ただちに洞窟内に潜入し、すべての施設を破壊するのが任務だ。洞窟内は迷路状に入り組んでおり、ヘリの微妙な操作が要求される。逃げ場の少ないステージだ。



○これが化学兵器製造施設。破壊あるのみ!!

ステージ4 敵輸送部隊をせん滅せよ

敵の開発した新型爆撃機が輸送される。任務は、爆撃機が実戦に導入される前に、輸送機ごと葬り去ること。グランドキャニオンのような地形のもと、熾烈極まる敵の攻撃をかわしながら、敵輸送部隊を1つ残らずあの世に送るのだ。



○輸送部隊を守る敵の戦力はかなりのものだ



サーキット内をエンジン音がつつみこむ

ヒューマングランプリ

HUMAN GRAND PRIX
The New Generation

ザ・ニュージェネレーション

N64	ヒューマン	レース
	3月28日発売予定	コントローラパック(1)
	予価9800円	コントローラパック専用

世界各国のサーキットで勝負 目指すはワールドチャンピオン

爆音をとどろかせて走るレーシングカーを操作し、世界のサーキット全16コースをレースすることができるこのゲーム。プレイヤーは全11チーム、22人のドライバーの中から好みのドライバーを選択してレースに挑むのだ。レース中は視点の切り換えが可能で、ドライバー視点や、車載カメラからの視点など7種類が用意されている。

視点の変更も可能



車載カメラ視点はフロントノーズが良く見える


スタート前の緊張の瞬間。赤いボディーが輝く

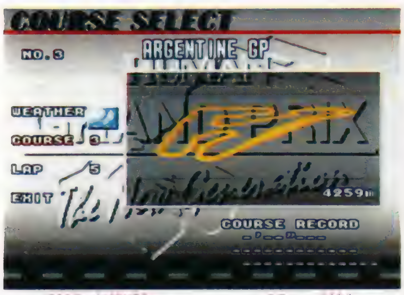
複数のレースモードで最速タイムを狙う

純粋にレースを楽しむモードは3種類。コンピュータを相手にレースの駆け引きを楽しむものや、ラップタイムの限界にチャレンジするものなど、さまざまなレース形式が用意されているのだ。


最速マシンを操るドライバーたち
誰を選ぶかな?

バトル

好きなドライバーとコースを選択し、コンピュータと1戦だけ競い合うモードだ。参加するコンピュータのマシンの台数や天候、周回数も任意に設定でき、さまざまな条件下で勝負ができるぞ。



天候や周回数もプレイヤーの好みで選択できる

ワールドグランプリ

グランプリコースを全16戦競走し、ワールドチャンピオンを目指すモード。このモードには毎回予選があり、ベストラップの速い順にスターティンググリッドが決まっていく。6位以内に入賞してポイントを獲得し合計を競うのだ。



予選はとにかくタイムが命。周回数を重ねるたびに、タイムを縮めれば予選1位も夢ではないかも



見事に予選を1位で通過。ここで浮かれていてもスタートに失敗したら今までの苦労が水の泡だぞ

タイムアタック

このモードはマシンを1台選択してコース、天候を設定後コースレコードを競い合うのだ。サーキット上は、ジャマをするマシンは1台もないので、プレイヤーは集中してベストラップを狙うことができるぞ。限界に挑戦してみよう。


タイムアタックは孤独な戦いだ。ピットからスタートしていく姿は、どこか男の哀愁を感じさせる

コースに合わせてマシンをセッティング レース中もリアルタイムに状況が変化

このゲームはどのモードでも、マシンをセッティングしてレースに挑むことができる。間違ったセッティングをすると、マシンの性能を100％発揮することができないのだ。基本的にセッティングは各コースによっておおまかに設定されている。しかし天候やコースなどの情報を参考に、プレイヤーなりのセッティングを見付けだしたほうが、マシンの特徴を知ることができるし、コースのベストラップを叩きだす近道ともなるのだ。



クラッシュ寸前だ

○雨で滑ってコースアウト！目の前には壁が…



○コーナーで相手のマシンをかわそうとしている。うまく振り切ってしまえ

コースと天候をレース前にチェック

実際にセッティングを行う前に、そのコースの特徴と、天候を参考にしたほうが良い。天候は晴れ、曇り、雨の3種類のうちいずれかが設定されていて、路面状態に影響が出る。雨の降ったコース上はとてもタイヤが滑りやすいので、ちょっとしたハンドルミスをするとスリップしてしまうのだ。

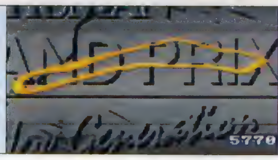
代表的なコース例

テクニカル



カーブの多いコースではバランス重視のセッティング

ハイスピード



スピードを重視したセッティングを心掛けよう

3種類の天候

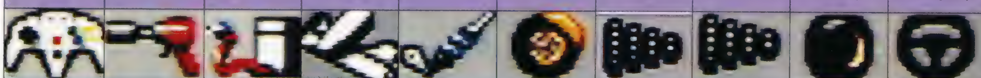


天候	説明
晴れ	絶好のコンディションでレースすることが可能。タイヤはスリックを選択
曇り	いつ雨が降ってもおかしくない天候。状況判断が難しくほとんど運まかせ
雨	路面の状態は滑りやすくなっていて、スリップしやすいので注意が必要

マシンを組み立てる

セッティングの項目は全部で9種類（このうちギヤの設定はミッション設定の中に含まれている）。とくに重要項目はタイヤとヒューエル（燃料）の2つ。タイヤはマシンのグリップ力に影響がでるため、条件に合ったものを選択しないと実際の走りが安定しない。燃料は予選は少なめに、レースでは多めに設定したほうが効果的だ。

セットアップ一覧



項目	説明
ステアリング	ハンドルの切りやすさを設定。ライトからヘビーまで設定は7段階ある
タイヤ	晴天用と雨天用の2種類から選択でき、ソフトとハードの調節もできる
ミッション	オートマチック、セミオート、マニュアルの3種類から選ぶことができる
ギア	ギアの変則具合を設定。加速重視から最高速重視まで7段階から選択
ブレーキ	オートブレーキとマニュアルブレーキの2種類から選ぶことができる
サスペンション	マシンの旋回性を設定。曲がりやすさを重視するとスピンしやすくなる
ウィング	ダウンフォース値を設定し最高速と曲がりやすさのバランスを調整する
ヒューエル	燃料の最初の積載量を設定する。積載量によってマシンの重さが変わる
ピットワーク	ピットインしたときの表示タイプを設定。3種類の中から選択できる
レースハンドル	コントローラの操作方法を設定する。3種類の中から選択できる

レース展開を読んでピットに入る

レース中は何が起こるか分からない。晴れていたかと思ったら急に視界が悪くなり、どしゃぶりの雨が降ってきたりする。また周回を重ねることでタイヤのグリップ力が減り、燃料も少なくなってくる。こんなときはピットに入れば、タイヤも交換できるし燃料も補充してくれるのだ。入るタイミングを考えながら走っていこう。

ドライからレインへ



○レース中にはこういったアクシデントが待ち受けている。すぐにタイヤを交換しよう

○燃料がもう残りわずかだぞ



こんなときはピットイン

ピットインする前に

ピットロードに入ると、タイヤの種類と燃料の量を選択できるようになっている。ここでまごまごしていると思わぬロスタイムとなってしまうので注意しよう。ピットに入ると経過時間が表示され、ピット作業にどのくらい費やしたかが分かるようになっている。

タイヤの種類を決める



○タイプによってグリップ力が違う

ヒューエルの量を決める



○残りの周回数を考えて設定しよう

○ピット作業が終了し再びレースへ。遅れを取り戻せ！



味のある戦い、アイテム探索など、各ワールドの見どころをCHECK!

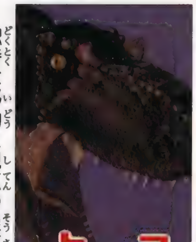
時空戦士
テュロック



今回は「ロストランド」の世界を大紹介! ワールド1~7までの重要なポイントをググッと抜き出して、こっそり君だけに教えちゃいます。戦闘の仕方やアイテムの情報もあるぞ!!

N64	アクレイムジャパン	アクション
	5月発売予定	コントローラパック(7)
	予価8480円	コントローラパック対応

「ロストランド」の冒険をより快適にするポイント



独特な移動と視点の操作に慣れてくれば、「テュロック」を自分の思うがままに操ることが可能。やり方しだいで、多彩な戦い方を演出することができるぞ。また、戦闘に欠かせない武器の扱いや、冒険に役立つアイテムの使い方を知ることも、冒険を進めていくためには必要不可欠なのだ。

戦いのパターンはひとつじゃない

正面きって戦うのではなく、横に回りこんだり、後ろにさがりながらと、操作を駆使してむかえ討てば、ダメージが少なくてすむ。また、こっそり忍び寄って攻撃したり、敵同士で戦わせたりすれば、無傷で勝利を得ることもできる。

動きながらの攻撃は基本

後退しながら撃つ



○狭いところだと追いつめられてしまうので注意

回り込んで攻撃



○当然、エネミーからも攻撃してくるので、それを横に移動してかわしながら、視点を相手のほうに向けて攻撃する。難しく思えるかもしれないが、慣れてしまえば意外と簡単なのだ

こっそり忍び寄る



○こちらに気づいてないときがチャンスだ!!

同士討ちをねらう



○たとえば、ラプターを挑発してわざと追いかけられるようにして、兵士のいるほうへ逃げる。そして、兵士の近くでサッとラプターをかわすと、ラプターが兵士に襲いかかるのだ

ジャンプでかわす

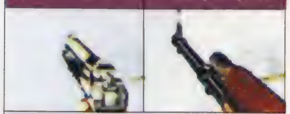


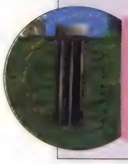
○この「ビースト」のように、エネミーの中には、地面を強くたたきつけて、そのときに起こる衝撃波でこちらにダメージを与えてくるヤツもいるぞ。そんな攻撃はジャンプしてかわしてしまうのが一番。

弾があっての武器なのだ！

ナイフ以外の武器には、それぞれに対応した弾丸がある。弾が尽きればその武器は使えない。弾丸はマップ上に落ちているものや、エネミーが落とすものを拾うことで補充できるようになっている。ただし、持てる弾数には制限があり、それを超えて持つことはできない。また、弾丸の種類によって威力が変わる武器もあるぞ。

オートマグナム／アサルトライフル





弾倉

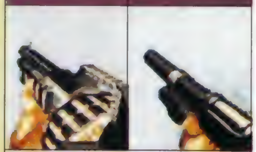
オートマグナムとアサルトライフルの2つの武器は共通の弾丸を使用することができる

オートショットガン／ショットガン



カートリッジ

パワーカートリッジ



ショットガン系の武器は通常弾のほかに、「パワーカートリッジ」という高威力のものがある

パワーボウ



アロー

パワーアロー



パワーボウには、ごく普通の矢「アロー」と、命中したところで爆発する「パワーアロー」との2種類の矢がある

パルスライフル／ショックブラスター／エイリアンブラスター





パワーユニット

エネルギー弾系の武器は「パワーユニット」のエネルギーを消費して攻撃する。武器ごとに消費エネルギーが異なり、威力に比例する

ミサイルランチャー





ミサイル

1回の射撃につき、ミサイルを4発発射する。破壊力バツグン

ガトリング





ガトリング弾

弾丸は1種類。一瞬の間に大量の弾を連射することができる

グレネードランチャー





グレネード

弾丸は1種類。着弾後に強烈な爆発をして、周囲にダメージ

役立つアイテムで冒険をラクにする

冒険中に手に入るアイテムは、ライフを回復してくれるもののほかに、敵の攻撃によるダメージを防いでくれる「テックアーマー」、持てる弾数の制限を上げてくれる「リュック」、一定時間、テュロックのスピードが上昇することによって、まわりの動きが遅く見える「時空盾」など、冒険の役に立つものが用意されている。

時空盾



無敵アイテムといっても過言ではない

リュック



弾丸が多く持てれば、戦闘がラクに！

テックアーマー

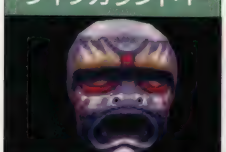


なかなか手に入らない貴重なアイテム

回復アイテム5種

回復アイテムは生き延びるための必需品。全部で5種類のものがあり、効果や入手方法がそれぞれ異なっている。なかには、めったにお目にかかれない貴重な回復アイテムもあるのだ。

ライフカウント＋



効　果：ライフの上限がアップして、全回復
入手法：ある条件のもとでエネミーを倒す

ボーナスライフ



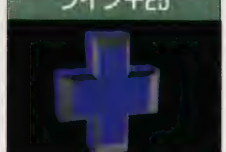
効　果：ライフの上限がアップする
入手法：マップ上でのみ拾える

フルライフ



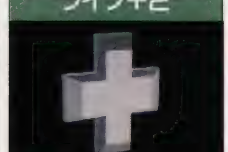
効　果：ライフが完全に回復する
入手法：マップ上でのみ拾える

ライフ+25



効　果：ライフが25ポイント回復する
入手法：マップ上でのみ拾える

ライフ+2



効　果：ライフが2ポイント回復する
入手法：マップ上で拾えるほか、敵が落とす

こまめなセーブでスムーズなプレイ

各ワールドには「セーブポイント」、「クロノポイント」といったゲームの進行を記録する場所が設けられている。前者は文字通りセーブをするところ。後者は、そこを通過していれば、たとえ、死んでしまっても、その地点に復活することができるというもの。

クロノポイント



見かけたらとりあえず通っておくのだ

セーブポイント



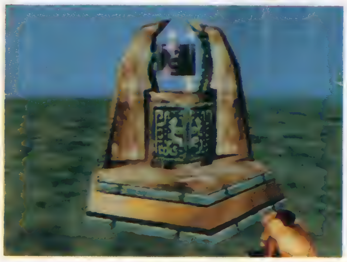
セーブはコントローラパックに行う

入手アイテムを踏まえて各ワールドの魅力を紹介

「ロストランド」は8つのワールドで構成されていて、各ワールドはそれぞれ独自の雰囲気と特徴を持っている。今回は、ワールド1〜7までで、手に入れることのできるアイテムと、各ワールドの見どころを合わせて紹介するぞ。さらに、最後の戦いの場となる、ワールド8の情報もちょっぴり紹介。

時空石の入手は最重要項目だ

「時空石」は、最終ボスである破界神のもとへ行くために必要となり、ワールド1〜7の中に散らばっている。各ワールドには決められた数の時空石が隠されている。



きちんとワールドを探索して時空石を見つけておかないと、先のワールドに進めない

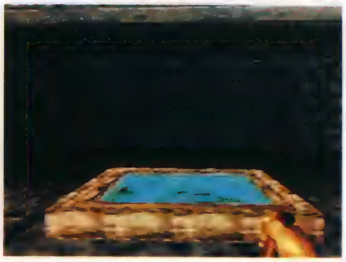
ウォー、いただき!



時空石入手に思わず叫ぶ!?

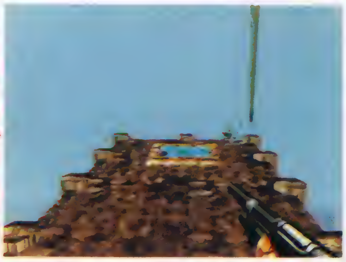
ワープポイントでつながれている

どのワールドもいくつかのエリアに分かれていて、青く輝いているワープポイントによってつながれている。ワープポイントは行き来できるものと、一方通行のものの2種類があり、うまく使用して、ワールドを探索しつくすのだ。ワールドによっては、エリアが複雑に結びついているところもあるぞ。



どのワールドでも見かけることになるワープポイント。その先に新境地が待っている

一方通行もアリ

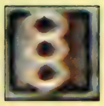


基本的にはワープ先のワープポイントから戻ってこれるが、行ったら戻れないことも!

ワールド1 密林 この地より冒険に旅立つ

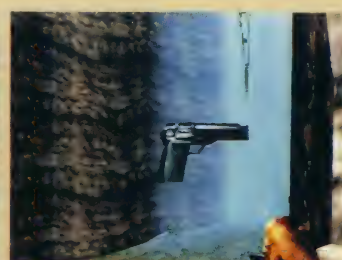
太陽がさんさんと輝く、自然につつまれたワールド。最初のワールドということもあり、地形は比較的わかりやすくなっているので、基本操作や敵との戦い方に慣れるのにはもってこいだ。入手できる時空石は6つ。すべて取ればワールド2、3へと進めるぞ。

入手可能アイテム

時空石				
 ×3  ×3	ニューウェポン	オートマグナム、ショットガン アサルトライフル		
	ライフ＋25	5	その他	時空盾×1
	フルライフ	1		
	ボーナスライフ	1		
	クロノフォース	143		

初めてのマグナム

初期装備はナイフに弓矢と、少々心もとないが、スタート地点付近を探索するとはじめての銃火器「オートマグナム」が手に入る。奥のほうまで探索していけば、もっと強力な武器もあるぞ。



武器、マグナム、拳銃!! けっこう早いうちに手に入る。これで撃ちまくるのだぁ

扉の番人

岩の壁が行く手をふさいでいるところで、「ビースト」というエネミーと一騎討ち。このエネミーを倒さなければ、岩の壁が開かず、先には進めないのだ。

ビースト



ここから先には行かせん! てかっ?

飛び石ジャンプ

写真のような岩肌にある足場を、ジャンプで跳び移りながら先へ進むところ。操作に慣れるまでは、跳び移るのに苦労する。マップ表示機能はこんなときに役立つ。

MAP活用





マップを表示させておけば、上から見て自分がどこにいるかがわかる。とても便利なのだ

迷路

ワールドを奥へ進んで行くと、あたりが暗いところに出る。ここは迷路のようになっていて、マップが表示されない。ワールド1、最大の難所だ。



マップを表示させてもなんにも映らない!? 方向オンチの人にはちとつらいかも…・

ワールド2



秘境(ひきょう)
自然の地形に隠された土地

雰囲気はワールド1とあまり変わらないが、隠された洞くつや通路などが多くなり、難易度は高くなっている。アイテムも見つけにくいところに配置されていて、一筋縄にはいかない。しかし、よ～く探すと初の防具「テックアーマー」が手にはいるぞ。

入手可能アイテム					
時空石	×2 / ×1	ニューウェポン	オートショットガン		
		ライフ＋25	4	その他	テックアーマー×2
		フルライフ	3		リュック×1
		ボーナスライフ	1		時空盾×1
		クロノフォース	226		

水中洞くつ

水の中を探索していると、洞くつを発見できる。その洞くつを泳いで行ったら、いつのまにか地上に出てきてしまったぞ。出口には重要アイテムの時空石があった。



水中といえども探索は怠れない。こういう場所に秘密が隠されていることが多いのだ



長く続いている水中洞くつをやっとの思いで抜けたら、そこには求める時空石があった！

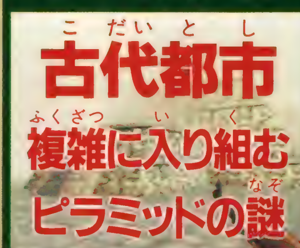
ガケの下

ガケの下を眺めると、うっすらと何かの建造物が見えている。ということは、ガケの下には陸地があるのだ！　このような怪しいところには何かありそう。



ワールド2は"秘境"というだけあって、なんとなく神秘的な建造物が見られる

ワールド3



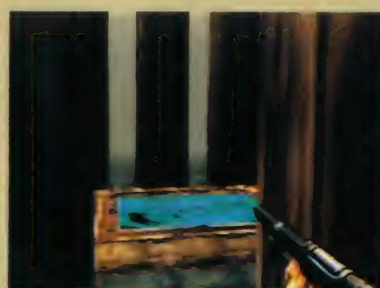
古代都市(こだいとし)
複雑に入り組むピラミッドの謎

今までの雰囲気がガラッと一変し、古代の建物が舞台になる。この古代都市には多くの謎が隠されている。アイテムを探すのも一苦労だが、何よりもワープによって複雑に絡み合っているマップがやっかいなのだ。「こんなところも行けるの!?」なんて場所も…。

入手可能アイテム					
時空石	×1 / ×2	ニューウェポン	パルスライフル		
		ライフ＋25	7	その他	テックアーマー×5
		フルライフ	1		リュック×3
		ボーナスライフ	3		時空盾×1
		クロノフォース	462		

ワープの連続

このワールドの謎のひとつ。目の前に見えるのに、柱が邪魔で中のワープポイントに入れない場所。ここには、ほかのワープポイントをいくつもくぐり抜けないと進めないようになっているのだ。



ここからは入れない。ワープを繰り返せ!!

水路めぐり

水際にポカッと口を開けている水路。一見すると、狭くて通れないだろうと思ってしまうが、実は行けてしまうのだ！　当然、この先にはとてもイイモノがある!?



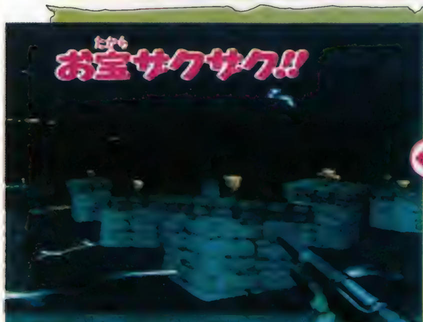
水面下にうっすらと浮かぶ水路。こんな狭いところもガンガン進めるのだ

時空のひずみはボーナスステージ

ときどき現れ、青く揺らいでいる時空のひずみはボーナスステージへの入口で、お得なアイテムの宝庫につながっている。どのワールドにもいくつか存在するのだ。







ウォーンという音と共に空中に現れた時空のひずみ。飛び込んだ先は、アイテムがいっぱい!!

ワールド4 遺跡
仕掛けに満ちた谷間の奥の建造物

このワールドは遺跡の中が主な舞台。崩れ落ちた遺跡のあとや仕掛けがいっぱい詰まった建造物が待ち受けている。なかでも、いきなり動き出す石像や、スイッチのトリックなどには悩まされるだろう。ここでは強力な武器「グレネードランチャー」が手に入るぞ。

入手可能アイテム

時空石				
×2 / ×1	ニューウェポン	グレネードランチャー、ガトリング		
	ライフ＋25	6	その他	テックアーマー×2、リュック×2
	フルライフ	3		
	ボーナスライフ	4		
	クロノフォース	439		

6体の石像

エネミーの石像が6つ並んでいる部屋があり、部屋に入ったとたん、それらの石像が動き出して襲いかかってくる。なかには、今まで見たこともないエネミーも混ざっていたりするのだ。



○なんかエネミー同士で戦っているヤツも…？

スイッチの謎

この部屋には4つのスイッチと4つの石柱があって、スイッチを踏むと対応した石柱が上に伸びていく。先に進むには正しい手順でスイッチを踏まなくてはならない。



○ここは正しい順序でスイッチを踏む必要がある。頭の使いどころだ

ワールド5 邪神殿
邪神を祭る広大な地下神殿

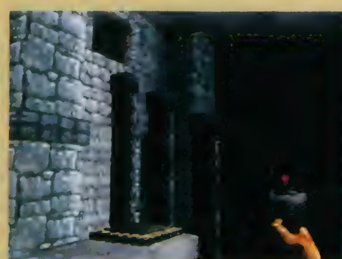
このワールドに入るやいなや地下深くへの階段が続いている。その先には、地下通路が入り組む広大な神殿が待っている。たくさんの通路を行きかい、多くの謎を解いていかないと先には進めない。あまりの壮大さにビックリしてしまう仕掛けもあるぞ。

入手可能アイテム

時空石				
×1 / ×2	ニューウェポン	ショックブラスター		
	ライフ＋25	10	その他	テックアーマー×2、リュック×1、時空盾×2
	フルライフ	4		
	ボーナスライフ	4		
	クロノフォース	538		

階段作り

上のほうに見える横穴に入るためには、神殿中に存在する仕掛けを解いていき、柱を1本ずつせり上がらせて、上への階段を作っていかなくてはならない。



○この部屋のスイッチをすべて踏めば、階段はできるが…。実はかなり手間がかかるのだ

水門開口！

神殿の外にある水門。ここの仕掛けを作動させることができると、溜まっていた水を一気に流すことができる。流れ出た大量の水は、一体どこへ行ってしまうの!?



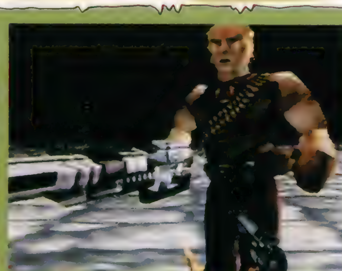
スゴゴゴ…



○○この仕掛けがわかったときは、思わずたまげてしまった／スゴイ仕掛け…

避けては通れぬボスステージ

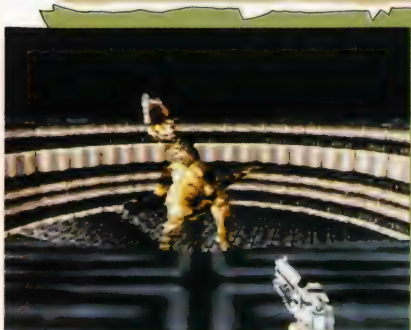
ワールド3、5、8には、ボスキャラとの一騎討ちをする場所がある。一度入ったらそいつを倒さないかぎり出られない。ボスキャラを見事、倒せば、重要なアイテムが手に入るのだ。



○一番最初に戦うことになるボスキャラ「ハンター」。彼の扱う銃はとてもデカい



○ワールド5邪神殿の奥底で「マンティス」と対決。邪神とはコイツのことなのか!?



○ステージ中央より「Tレックス」現る

ワールド6
樹海村
木々の間に設けられた渡り道

はじまるといきなりガケで行き止まり。そこは下の足場をめがけて飛び降りなければならない。どんどん飛び降りていって、やっと最下層に着いたと思ったら、今度は高い木の上に舞台は一転。細い渡し道の上でエネミーと激しく戦う。なんとも忙しいワールドだ。

入手可能アイテム

時空石	ニューウェポン	エイリアンブラスター ミサイルランチャー		
×3	ライフ＋25	8	その他	テックアーマー×5 リュック×2 時空盾×1
	フルライフ	5		
	ボーナスライフ	1		
	クロノフォース	435		

急激なガケ

はるか下のほうの狭い足場を見つけて、次々と跳び降りていかなくてはならない。踏みはずせば、ガケの下にまっさかさま…。そして、ジ・エンドとなるのだ。


エネミーにねらい撃ちされながらも、ガケを下へ下へと降りていかなくてはいけない

木の上での戦い

千年樹という木を中心に、たくさんの渡し道が架けられている。その細い道の上から落ちないように、襲いかかってくるエネミーを倒していかなくてはならない。


まるで迷路！
あちこちに道がのびる。迷っちゃう…

ワールド7
幻界
異様な空気が立ちこめる異世界

破界神「キャンペイナー」が生まれたと言われるだけあって、異様な雰囲気がプンプンと漂っている。燃えさかる溶岩にダメージをくらいながら、空中に浮いている岩をジャンプしながら、強力なエネミーとの過酷な戦いを乗り越えていかなくてはならない。

入手可能アイテム

時空石	ニューウェポン	フォトンキャノン		
×2	ライフ＋25	15	その他	テックアーマー×6 リュック×3 時空盾×1
	フルライフ	4		
	ボーナスライフ	5		
	クロノフォース	442		

上下する岩

溶岩で満たされた池の上を、いくつもの岩が上下に動いている。それをうまく渡っていかなくては先に進めない。渡り損ねると溶岩でダメージをくらってしまうのだ。



動いている岩の高さが合う瞬間を、うま～くとらえてジャ～ンプ。けっこうムズいわ…

空中散歩

なぜか空中に岩の塊が浮いている。下は底の見えない深い谷で、浮き岩を踏みはずすということは死を意味する。ジャンプするたびに心臓はドキドキなのだ。


ひとつ、ひとつ慎重に跳び移っていかないと！ かなり緊張する空中散歩（？）だなぁ

ワールド8
破界
キャンペイナーの待つ最終ワールド

1～7までのワールドをすべて制覇した者だけが、入ることの許される地。「最終ボス」である破界神キャンペイナーはこのワールドの最深部で待ち受けている。まだ見ぬ強力なエネミー、ボリュームのある広大なマップと、この先もまだまだ気を抜けない！



すべての時空石を手に入れ、破界へ向かう!!


Tレックスもどこかで待ち受けている



3つの妖精界の難解ワールドを選んで攻略だ!!

ピンポイント攻略

ドラえもん のび太と3つ精霊石

「ドラえもん」たちが冒険する世界は謎やしかけがいっぱい！ その大地、海洋、天空ワールドのわかりにくいポイントをピックアップして解説

N64	エポック社	アクション
	3月21日発売予定	内部バックアップ(4)
	7980円	



大地ワールド第4ステージへの入り口。ボスのミノタウロスがいる



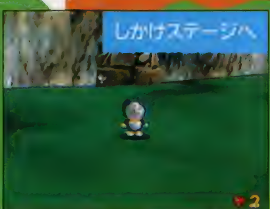
大地ワールド第1ステージへの入り口。ボスのポン太がいるステージ



海洋ワールドへの入り口。この先にはいくつかのステージ入り口が存在

大地ワールド

大地ワールドの老木がある場所から、写真に映っている方向へ進むとそれぞれのステージへ行ける



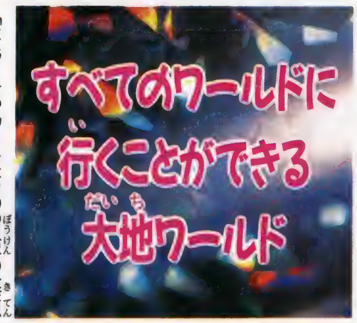
大地ワールド第3ステージへの入り口。複雑なしかけが存在する場所



大地ワールド第2ステージへの入り口。恐竜に乗ってステージを進む



上空にある天空ワールドへ登るための場所。あるひみつの道具で行ける



すべてのワールドに行くことができる大地ワールド

「ドラえもん」たちの冒険の基点となる場所は、すべてのワールドにつながる大地ワールドの老木があるステージだ。3つのワールドに入るにはカギとなるひみつ道具が必要で、それを入手することで、各ワールドに行くことができる。

天空ワールド



◯ここが天空ワールドの玄関。ここからさまざまなステージに行ける

海洋ワールド



◯この場所から海洋ワールド内のステージに行くことができる

何度もステージに入りひみつ道具を探そう

ひみつ道具が見つからず、先へ進めないプレイヤーもいるはず。そういう人はもう一度クリアしたステージに入ってみよう。ひみつ道具の中には何度もステージをクリアしないと出現しない物があるのだ。妖精と話すとひみつ道具をくれるときもあるぞ。

宝箱に入ってないものも



◯中には何度も取れる道具も

1度目に入ったとき



◯1度目は誰もいなかった場所に…

2度目に入ったとき



◯妖精がいて、話すと道具をくれるのだ

大地ワールド

キャラクタの操作を練習できる易しいステージ

大地ワールドは最初に訪れるワールドだけあって、基本的なアクションを覚えることができる比較的易しいステージ。キャラクタの動き方や、ジャンプのしかたなどをこの世界で覚えることができればこの先の冒険は楽になってくる。

精霊石を持っている大ネズミを探し出せ

このステージには、しかけを利用して壁を登らなければならない場所があるぞ。赤い川を渡った場所に壁があり先に進めないが、近くにある岩に乗ると壁から階段が出てくる。階段を登った先に精霊石の情報を持っている妖精がいる。

岩のスイッチを押す





一見行き止まりのようだが、探してみるとしかけがあった！

ポケラに乗って大ネズミを追いかけろ

妖精に話を聞いたところ、いたずらのしすぎで洞くつに閉じ込められた大ネズミが、精霊石を持っていることがわかった。来た道を戻って洞くつの入り口を開けてあげよう。大ネズミは逃げていくが、妖精がいた場所に行って話しかけると精霊石をくれるのだ。

いろいろな場所にいる妖精は重要な情報を提供してくれる



扉は開いたけど…



洞くつの扉はBボタン攻撃で開く



大ネズミに逃げられるが、あわてて追っかけなくても大丈夫。慎重に進もう

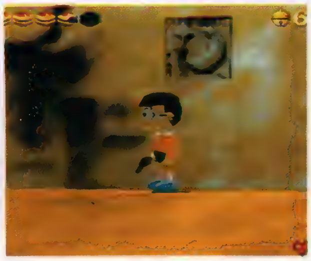
扉を開けるためにスイッチの謎を解く

道をふさぐ扉をスイッチで開けるしかけがある。扉とスイッチにそれぞれ同じマークが描かれていて、スイッチを押すと同じマークの扉が開くようになっている。1つの扉を開けたら、次の扉のマークを確認してスイッチを押しに戻るのだ。入り口近くのスイッチは、崖に階段を出すものと、3つのスイッチ部屋の扉を開けるものだ。



初めにこのスイッチを押して、しかけのある場所への足場を作る

もう1つのスイッチを押さずに、ふさいでいる扉のマークを見に行こう





もう一度戻って2個目のスイッチを押す

ボス攻略①

ボスの弱点を攻撃し有利に戦いを進める

大地ワールドのボスたちは、それぞれ弱点を持っている。弱点をうまく攻撃して無駄のない戦い方を心がけるようにしよう。

ポン太

第1ステージの浮き島に、ボスのポン太が待ちかまえている。彼の倒し方は、まず背後に回り込み、振り返ったときにデベソを攻撃するのだ。攻撃後すぐにポン太の背後に回り込もう。攻撃のタイミングをはずすとポン太は防御してしまう。そのときはまた背後に回って攻撃のチャンスを待とう。



これくらいの位置まで回り込んできて、ポン太が振り返るのを待って攻撃

少し離れた場所から攻撃するのがベストだ



おヘソが弱点だ！

ミノタウロス

ミノタウロスは頭が弱点なので、ジャンプ力のあるしずかちゃんを使うのが良い。攻撃はなるべく背後からが良いが、無理なときは少し離れた場所で相手が攻撃する瞬間にジャンプして頭を踏みつけよう。ダメージを与えると防御するので一度離れて再び攻撃だ。

なるべく後ろから！



小回りしてボスの背後へ回り込む

ダメージを受けると防御してしまい、攻撃しても効かないのだ

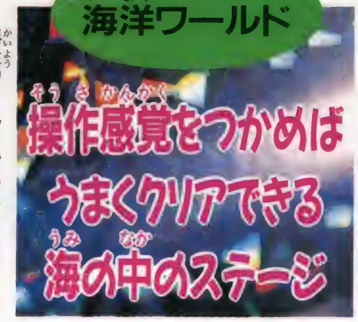


頭を踏んづけろ！



タックルなどの攻撃はジャンプで避けることができるが、タイミングが難しい

海洋ワールド



海洋ワールドでのキャラクタの操作は、今までとは違うので少し戸惑うかもしれない。しかし主なアクションは浮上と急下降なので慣れてしまえば楽に進める。

魚雷に2度勝てば精霊石が手に入る

水中バギーを操って2人の魚雷兄弟とレースをするステージがある。ここでは1人の魚雷に勝っただけでは精霊石はもらえない。兄弟とレースをして2人に勝たなければ、精霊石は手に入らないのだ。

精霊石入手！



魚雷兄弟から精霊石を取り戻した。手ごわい相手だった

でもまだ兄弟がいるみたい。ウソ～



ちんぼつ船にはしかけがいっぱい！

ちんぼつ船の中や洞くつにあるしかけを解いて、ボスの場所まで行くステージ。初めにちんぼつ船のそばにいる海の妖精に話しかけてみよう。妖精の話によると、妖精の弟が船の中に閉じ込められたらしい。ステージの中にあるしかけを使い、妖精を救出し、ボスのいる場所までたどりつけ。

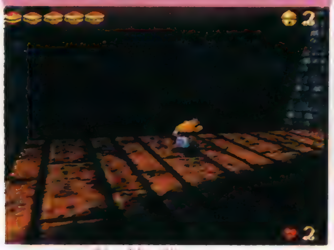


妖精の兄弟を救うために、地面にあいてしまった穴をふさぐのだ

とりあえずウロウロしてみる。上の方に見えるものが気になるが…



とりあえず船に入ってみよう



ちんぼつ船の中に入れるみたいだ



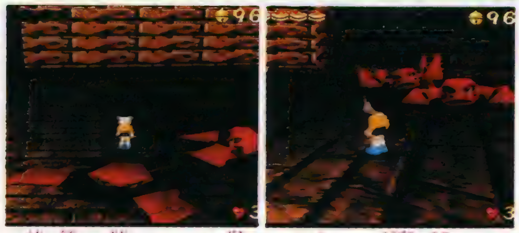
向こうに見える炎を目指すのだ！

妖精兄弟救出!!



モンスターを倒して向こう岸へ。気になるのはこの鍾乳石なんだが…

カニを倒したら？



船の中には大きなカニが３匹もいる。踏みつけ攻撃で倒そう

ボス攻略②

ボスの攻撃に耐えぬきスキを見て反撃！

海洋ワールドのボスは特定の弱点を持っていない。プレイヤーは相手の攻撃をかわしつつ攻撃をすることになるのだ。あせらず確実にダメージを与えていこう。

キャプテンガイコツ

このボスは姿を消したり現れたりして攻撃をする。姿を消したときは、こちら側の攻撃が効かないので、ジャンプをしながら逃げよう。姿を現した瞬間に攻撃開始だ。また、姿を現したときはキャラクタに近づいた後に、右手のフックを飛ばしてくる。このときはボスの後ろに回り込むように逃げよう。

フック&炎攻撃だ！



このフックはかなり遠い所まで飛んでくるので注意しよう



ジャンプをしながら逃げれば、ほとんどノーダメージで逃げ切ることができる

サンタクロース

たくさんの雪だるまを引き連れて現れる。このボスは遠距離攻撃は効かないので、攻撃は近づいて足元をねらおう。ダメージを受けると自ら雪だるまになって攻撃をしてくるぞ。このサンタクロースの雪だるま攻撃は遠くまで届かないのだ。

近距離攻撃が有効



あまり近すぎるとダメージが怖いぞ



袋から吹雪が出てきて雪だるまになる

ゆきだるまになるとムテキ。逃げろ！



天空ワールド

足を踏み外せば真っ逆さまの難しいステージ

とにかく足元が不安定なワールドなので、カメラ位置を切り換えながらクリアしよう。

カメラの視点を変え足場を確認して進む

天空ワールドで最初に訪れるステージで、くずれる橋などの危険なところが多い場所。特に気をつけるところは、動く細い橋を渡るときだ。この橋は足元が見えにくく、落ちてしまうと初めからやり直しなので、橋の動きが見やすい位置にカメラを移動して渡ろう。



走って渡っても間に合わないので、ジャンプで渡り切るのだ

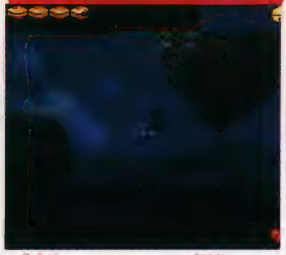


両岸から橋が出てくるぞ。この橋に飛び乗るときが一番危険だ

タケコプターを使い雲の上の精霊石を入手

天空ワールドで唯一タケコプターを使って、精霊石を入手するステージだ。タケコプターはすぐに電池切れになってしまうので、途中にある浮き島で休みながら進んでいかなければいけない。また浮き島にいる空の妖精に話しかけると重要な情報を教えてくれる。ここで必ず話を聞くのだ。

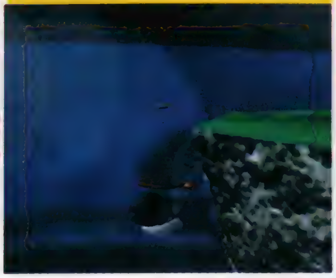
Aボタンで上昇


上昇しすぎないように注意しよう



この妖精の話はとても重要。絶対に見つけて話を聞くのだ！

電池切れになるぅ〜


長く飛び過ぎると電池切れになってしまう。無理せずに近くの浮き島で休もう







浮き島の中には厚い雲の上に浮かんでいるものがある。その浮き島に行くには、雲の下のうちで一番高い浮き島から雷雲の方向へ飛ぶ。Aボタンを押し続けて前方に少しだけ進み、雲の上に出ると、浮き島が前方に現れるぞ

雨雲をう回しよう



近づく雷雲の中に入ってしまうと周りが見えなくなる

ボス攻略③

スネ夫としずかの力をフルに活用して倒せ

キャラクタの能力が重要になってくるボスたちだ。ハーピーはしずかで、そしてケンタウロスはスネ夫で戦うのがベストだ。

ハーピー

今までのボスたちとは違って空を飛びながら攻撃をしてくるぞ。高い場所から攻撃をしてくるのが特徴。ハーピーはひみつ道具で攻撃してもダメージを与えられるが、攻撃を命中させるのは難しい。また火の玉のようなものを羽根から飛ばしてぶつけてくるときがある。これはキャラクタを追ってくるのでジャンプしながら逃げまくろう。

こんな位置では


ひみつ道具の攻撃は当たりにくいのだ


ジャンプ攻撃はタイミングが難しいが、威力は高いので有効な攻撃だ



これが火の玉攻撃だ！

ケンタウロス

ケンタウロスは動きが速く、防御力が高いのでやっかいな相手だ。部屋の真ん中で戦うと自分の後ろに回り込まれたりして、相手がどこにいるかわからなくなることがあるぞ。ある程度ダメージを与えると、ボスのからだが赤くなり速さが増して攻撃も激しくなる。そうなると遠くから猛スピードで走ってきてキャラクタを攻撃する。

遠くからの攻撃は当たらないのだ



硬くて遠くからの攻撃ではダメージを与えられないイヤな奴

動きが速くなる！


こうなったら手がつけられないくらい強いのだ！


あっという間に体力が減る！

「まろは必ず一軍へいくでおじゃる!?」の巻

じっきょう パワフルプロやきゅう

実況パワフルプロ野球4™



サクセスモード徹底分析&12球団パーフェクト選手データ

二軍で頑張るまろたちのために、コナミさんがデータを公開してくれたでおじゃるぞ！これで夢の一軍選手になれるでおじゃる!!

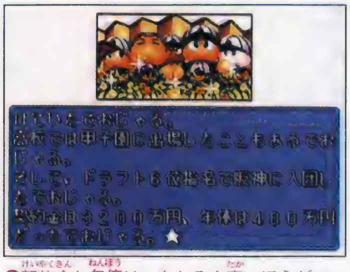
N64	コナミ	野球
	発売中	コントローラパック(1)
	8900円	コントローラパック対応

選手メイキング 契約金と年俸で予測できる選手の基礎能力

サクセス選手の初期能力値は、入団発表時の契約金と年俸から、ある程度予測することができる。3年間という限られた期間内で、できるだけ能力の高い選手に育てるためには、当然、初期能力値の高い選手を手に入れることが、一番の近道といえる。納得のいく能力を持った選手が現れるまで、根気よく選手メイキングを繰り返すといいだろう。

契約金・年棒の役割

ドラフトの順位とともに、契約金と年俸は、その選手の能力を推し量る目安となる。ただし順位や金額が低いからといって、必ず能力値が低いとは限らない。選手の能力はちゃんとチェックすべし。



契約金と年俸は、もちろん高いほうがいいでおじゃる。まろは…こんなモンなの？

契約金・年棒の決定

契約金と年俸は、ドラフトの順位によってまずは基準額が決められる。この基準額に、高校生ならば甲子園での戦績、大学生以上ならばさらに全日本選抜への選出により、それぞれの金額が加算される。契約金は、スタート時の監督などの評価値に影響する。

ドラフト

順位	契約金	年俸
1	8000万円	600万円
2	7700万円	550万円
3	6000万円	500万円
4	4000万円	450万円
5	3500万円	420万円
6	2000万円	400万円

「他球団」の場合は年俸のみの表示となるが、順位付けは同じ。

甲子園

戦績	契約金	年俸
優勝3回	+2100万円	+200万円
優勝2回	+1800万円	+160万円
優勝1回	+1500万円	+130万円
出場のみ	+1200万円	+80万円

全日本選抜に出場

契約金+1600万円、年俸+90万円

初期評価値の変動

契約金の合計額による評価値の違いは左表の通り。スタート時からある程度高めの評価を受けていれば、評価を気にすることなく能力アップできる余裕が生まれる。

契約金による初期評価

契約金	監督	チームメイト
9000万円以上	10〜20	108〜118
8000万円以上	8〜16	112〜120
7000万円以上	6〜12	116〜122
6000万円以上	4〜8	120〜124
5000万円以上	2〜4	124〜126
5000万円未満	0	128

コーチの評価値は、すべて128。監督とチームメイトの評価は、合計が常に128となる。

初期能力値の設定―野手

どの能力に重点を置くか

左表は編集部で調べた出身別の平均値。通常能力値は出身による違いが少ないようだ。パワーヒッターか、アベレージヒッターにするのか、または守備面のスペシャリストが欲しいのか…。最終的なスタイルを念頭に置いて重要視する項目を絞るといいだろう。また年齢が上がるほど、特殊能力に病気関係のマイナス要素が多くなる。

高校生(18歳)	
能力平均	
パワー	64.34
走力	8.98
肩力	8.84
守備力	8.96
特殊能力などの傾向	
平均は少し低いが、回復力が魅力。高能力の選手は特殊能力のチャンス、バントに×が多い。	

大学生(22歳)	
能力平均	
パワー	63.33
走力	9.07
肩力	8.88
守備力	8.76
特殊能力などの傾向	
特殊能力に“しゃく”やホームシックが目立つ。能力的には高校生と変わらないイメージ。	

社会人(24～26歳)	
能力平均	
パワー	65.53
走力	9.01
肩力	9.00
守備力	8.92
特殊能力などの傾向	
大学生以上に“しゃく”や花粉症などの病気が目立つ。能力値は高めなのだが…。	

他球団(26～28歳)	
能力平均	
パワー	68.35
走力	9.09
肩力	9.16
守備力	9.28
特殊能力などの傾向	
能力平均が高くセンスに○も多いが、サボリぐせとホームシックに泣かされそう。	

ミートカーソルとフォーム

顔の色を白か黒にした場合、フォームがクラウチングになる。また、右打ちはミートカーソルが3だが、左打ちと両打ち（スイッチヒッター）は2になるので注意。

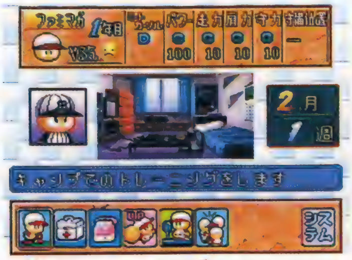


まろは色白だから顔も白を選んだでおじゃる。したらば、フォームがクラウチングに…

特殊能力を持つ選手

どんな設定を行った場合でも、257分の1の確率で、左表のような高能力の選手が出現。これを見逃す手はないぞ！

1／257	
パワー	100
走力	10
肩力	10
守備力	10
特殊能力	
チャンス○、センス○、バント○の3つが付く。	



運がよければ、すぐに出てくるでおじゃるが、まろのような普通の選手を強く育てるのも、サクセスモードの醍醐味でおじゃるぞ！

初期能力値の設定―投手

出身によりタイプを決める

投手の場合は、出身によって通常能力にハッキリとした差が出る。球速こそランダムだが、スタミナとコントロールは、出身によって左表のようにランダム数値の範囲が決められているのだ。これを見ると、高校生はスタミナがあり先発完投向き。他球団からの移籍選手は制球力が高く、失投の許されない抑え向きといえる。あえてタイプを狙って出身を決めてもいい。

出身による能力値の変化

出身	球速	スタミナ	コントロール
高校生	130～150	80～84	95～99
大学生		60～64	100～104
社会人		40～44	110～114
他球団		20～24	130～134

特殊能力の付属

ドラフトの順位からポイントを計算し、それに応じて決められる。リリース、ピンチ、回復に○×が付くことが多い。

球速による変化球の設定

球速	変化球の設定
149以上	変化球なし
145～148	スライダー、カーブ、フォークの中の1つが、1段階付くことがある。フォークの確率は低い。変化球がないことも。
140～144	スライダー、カーブ、フォークが1段階付くことがある。3種類とも付くこともあるが、まったくない場合もある。
135～139	スライダー、カーブ、フォークが2段階まで付く。最低でも1種類は1段階で付く。まれに特殊変化球になることも。
134以下	スライダー、カーブ、フォークが2段階まで付く。最低でも1種類は2段階で付く。まれに特殊変化球になることも。



ポイントはスタミナでおじゃる

特殊能力を持つ選手

野手と同じように、投手にもスーパープレイヤーが出現する。変化球型と速球型があるので、欠点を補うような育て方をするといいだろう。ちなみに左表の特殊能力は、最低限付いているもの。他の能力が付いている場合もある。

1／1024	
球速	150
スタミナ	40
コントロール	130
変化球	
スライダー、カーブ、フォークが2段階ずつ付く。	
特殊能力	
肩爆弾、ひじ爆弾、“ケガしやすい”が付く。	

1／758	
球速	155
スタミナ	200
コントロール	20
変化球	
なし	
特殊能力	
なし	

1／256	
球速	148
スタミナ	10
コントロール	100
変化球	
スライダー、カーブ、フォークが2段階ずつ付く。	
特殊能力	
肩かひじのどちらかに爆弾（P.39参照）が付く。	

「趣味」で彼女をGET!?

スタート時から彼女がいてくれると、とても心強い。趣味で彼女のいる確率が違うかも…という予測のもとに調べてみたら、どうやらゴルフやカラオケなどの趣味ほど確率が高い気が…。



ゴルフやカラオケなどは彼女ができやすいそうだけど…ホントでおじゃるか？

由紀



ロボットは操縦しないでおじゃるぞ

弘子



宇宙飛行士を目指しているでおじゃる

沙織



理想が非常に高い女の子でおじゃる

優子



とても元気そうな女の子でおじゃるな

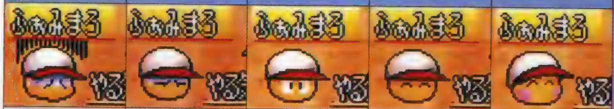


まろのように彼女がいれば、キツイ練習も頑張れるでおじゃる！

練習〜能力アップ
効率よく練習し 効率よく能力アップをするために

野手、投手とも、練習によって筋力や敏捷といったポイントを稼ぎ、パワーや走力などの能力を上げていく。この練習の成果はそれぞれ下記の表の通りだが、その時の体調によって左表のような修正値が加わる。不調に陥ったら、とりあえず体調を戻して練習しよう。

体調による修正値の変化



体調	絶好調	好調	普通	不調	絶不調
顔	ふぁみまる	ふぁみまる	ふぁみまる	ふぁみまる	ふぁみまる
数値	91〜100	71〜90	41〜70	11〜40	0〜10
修正値①	+2	+1	0	−1	−2
修正値②	+4	+2	0	−2	−4

野手の練習コマンド

素振りは春、秋のキャンプでは打撃練習と入れ替わるので注意。また、監督〜チームの項目は、練習によって変動するそれぞれの評価値を示している。監督とチームメイトの評価値は、それぞれ1種類の練習でしか上昇しないので、能力アップに気を取られて評価がおろそかにならないようにしよう。また、筋力、敏捷、技術には、体調によって上記の修正値①が加わる。少なくとも、不調のときは練習せずに、素直に休息をとったほうが効率がよくなる。

●花田…コンディショニングコーチ
●チーム…チームメイト

練習コマンドによる修得ポイント（野手）

コマンド	筋力	敏捷	技術	体調	監督	打撃	守備	花田	育成	チーム
素振り	+5		+5	−5		+6	−2			
ティーバッティング	−2		+10	−2		+6	−2			
ダッシュ		+15		−20			+4		+4	
走り込み	+5		−8	−15	+5			+1	+6	
ノック		+8	+12	−20			+4		+4	
実戦守備	−2	+5	+5	−5		−2	+6			+10
上半身筋トレ	+12	−5		−12				+3	−5	
下半身筋トレ	−5	+5		−12				+3	−5	

キャンプ時の打撃練習

キャンプ時に行う打撃練習は、実際に投球を打ってポイントを得るもの。全10球で、安打の内容によって得られるポイントが異なる（二塁打4点、本塁打7点など）。この練習は、総合ポイントの値がそのまま筋力と技術ポイントになる。高得点を出せば、一気に能力アップするチャンスだ。



⬆最初は打撃パワーが低いので、強振で思いっきり打ってヒットを狙うでおじゃる



⬇1年目は直球しか投げてこないので簡単。2年目からは難しくなるでおじゃるぞ



⬆監督が見てたらチャーーンス!! 評価を上げることができるでおじゃる。いっぱい打て！

投手の練習コマンド

投手の場合、キャンプ時は球速UPが投球練習になる。左表の中で、SPとCPはそれぞれスピードポイントとコントロールポイントを表すが、これは実際の球速、コントロールのことではないので要注意。筋力〜技術とスタミナには、体調による修正値①を加算。

●SP…スピードポイント
●CP…コントロールポイント

練習コマンドによる修得ポイント（投手）

コマンド	筋力	敏捷	技術	体調	SP	CP	スタミナ	監督	速球	変化	花田	育成	チーム
球速UP	+5	−5		−8	+7	−4	+2		+6	−2			
コントロール			+5	−5	−5	+12				+4			
変化球	−2		+5	−5	−5				−2	+6			
遠投	+3			−2							+3		
シャドウピッチング			+5	−2	+1	+3					+3		
走り込み	+5		−5	−15			+4	+5			+1	+6	
素振り	+5		+10	−5									
実戦守備	−2	+5	+5	−5									+10

キャンプ時の投球練習

打撃練習と同じように、実際に投球を行ってポイントを得る。ベース上に表示される枠の中に投げ込めばいいのだが、位置や球種によって得点が異なる。変化球のほうが高得点になるが、枠の動きが速くなったら、直球で確実にポイントを稼いだほうがいいだろう。総合ポイントはSPとCPになる。



⬆変化球を持ってない人は、直球でとにかく真ん中を狙ってポイントを稼ぐでおじゃる



⬇やっぱり、1年目は枠の動きも遅くて簡単だけど、2年目から難しくなるでおじゃる

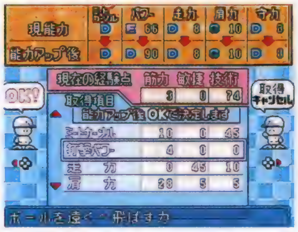


⬆枠が小さくなって動きが速くなったら、欲張らずに直球で確実に得点するでおじゃる！

野手の能力アップ

能力をアップさせるには、各項目ごとに筋力、敏捷、技術の必要ポイントを消費する。通常能力は現在の能力値が高くなることで、必要ポイントも上昇する。一定レベルを超えてからの能力アップが難しいということだ。





○とりあえず、試合でヒットを打つために、筋力を鍛えて打撃パワーを100くらいに高めるでおじゃる

○能力が上がってくると、次のレベルに必要なポイントが高くなる。ここからが正念場でおじゃる！

特殊能力を身につける

特殊能力も同じように筋力～技術の必要ポイントを消費して修得する。野手の場合、おもに打撃面（パワーヒッター、内野安打、チャンス○など）を先に修得しておくと、オープン戦やウエスタン戦に出してもらえたときに、活躍することができるだろう。守備、走塁面の特殊能力は、なるべく後回しにしておこう。



○バント○よりも先にチャンス○をゲット。これも試合で活躍するためでおじゃる

能力アップに必要なポイント

	能力	筋力	敏捷	技術
通常能力	ミートカーソル	10	0	☆1
	打撃パワー	☆2	0	0
	走力	0	☆3	10
	肩力	☆4	5	5
	守備力	0	8	☆5

	能力	筋力	敏捷	技術
特殊能力	アベレージヒッター	20	10	80
	パワーヒッター	80	10	20
	バント○	0	0	30
	対左投手○	20	20	20
	チャンス○	20	20	20
	内野安打	0	80	40
	ヘッドスライディング	0	20	20
	盗塁○	0	60	30
	送球○	0	20	50
	キャッチャー○	20	50	50
	キャッチャー◎	30	70	70
	体当たり	30	0	0
	ブロック○	40	0	20

☆＝変動する数値

☆		
☆1	現在値×15	
☆2	現在値	必要値
	99以下	4
	100～119	5
	120～139	6
	140以上	7
☆3	現在値×5+5	
☆4	現在値×2+8	
☆5	現在値×4	

投手の能力アップ

投手の場合、球速やコントロールといった投手ならではの能力は、判定方法がかなり複雑になっているのだ。P36の練習コマンド表の、SPとCPが重要になる。

球速のアップダウン

SPは練習によって蓄積される（現在のSP）。このSPによって左のような計算を行い、球速アップ・ダウンを判断する。比較値に満たなかった場合、「～上がったような気がした」と表示される。

現在の球速	比較値
149以上	0～60
146～148	0～48
141～145	0～36
140以上	0～30

ダウン後の球速	変化後のSP
148以上	30
145～147	24
140～144	18
139以下	15

現在のSP＋練習で得られるSP＋体調の修正値②

→左表の比較値より大きい場合＝球速アップ

→0より小さくなった場合＝球速ダウン

球速アップの例：現在142km／h、SPが20で、絶好調時に球速UP練習をした場合、20+7+4=31。比較値の上限が36なので、ほぼ確実に球速が上がる。

球速ダウンの例：SPが7で、絶不調時に変化球練習をした場合、7+(−5)+(−4)=−2となり、球速が下がる。その後のSPは球速により左表のようになる。

コントロールのアップダウン

コントロールも同じく蓄積されたCPをもとに左の計算を行い、アップ・ダウンを判断。判断の基準となる値が5なので、例えばコントロール練習（CP＋12）を行えば、ほぼ確実にコントロールを上げることができる。



○コントロールが低いと、失投が多くなるでおじゃる。試合で失投はマズイでおじゃるぞ

現在のCP＋練習で得られるSP＋体調の修正値① ＝Ⓐ

Ⓐ(コントロール)が5以上の場合：Ⓐ/5をコントロールに加え、あまりが「現在のCP」となる

Ⓐが5未満の場合：比較値(0～5)より大きければ、コントロールに1を加え、現在のCPは0になる

Ⓐが0以下の場合：コントロールが1下がり、「現在のCP」は2になる

変化球を磨くには

変化球は、変化球練習を行う度に、球種ごとに5ポイント＋体調の修正値②が変化球ポイント（以降、HPと表記）として蓄積されていく。変化球のランクアップは左のようにかなり複雑な計算となっているが、要するにかなり練習しないと新しい球種を覚えたり、既に使える球種に磨きをかけたりするのは難しいということだ。変化球の充実を目指すなら、球速などを犠牲にする覚悟が必要。

変化球の値による比較値の修正 Ⓓ	
値	修正値
1	+10
2	+20
3	+30
4	+40
5	+75
6	+90
7	+105

変化球の数による比較値の修正 Ⓒ	
数	修正値
0～2	0
3	+15
4	+32
5	+55

現在のHP＋5＋体調の修正値② ＝Ⓐ

各変化球の値の合計×5 ＝Ⓑ

Ⓑ＋Ⓒ＋Ⓓ(＋Ⓔ)＝比較値の最大値 ＝Ⓕ

Ⓐが比較値(0～Ⓕ)より大きい場合：
変化球の値に1を加えて、HPは0になる

まだ覚えていない変化球の修正値　Ⓑ×1.5＋10 ＝Ⓔ

練習アドバイス──野手
まずは打力アップ ウェスタン戦でホームランを打て

監督やコーチの評価を左右するのは、オープン戦やウエスタン戦での成績。パワーヒッターはもちろん、アベレージヒッターの場合でも、せめて打撃パワーが100以上ないとつらいぞ。

自らのテクニックを磨け

パワーだけ上げても、実際に打てなければ意味がない。まずはキャンプモードや試合でみっちりと打撃のテクニックを磨き、せめてウエスタン戦で3安打以上打てるようにしておきたい。自信がついたらサクセスモードにチャレンジ。



試合に出られても、打てなかったら評価が下がってしまうでおじゃるぞ

1年目 筋トレで体作り

短期間で打撃パワーを上げるためにもまずは筋力トレ（上半身）を集中して行う。筋トレは故障率を下げる効果も大きい。今後の練習を安心して行うためにも、各コマンドの故障率が一桁になるくらいまでは継続してトレーニングしよう。育成コーチの評価が下がってしまうが、試合で活躍すれば契約更改は大丈夫だろう。



とにかく体を鍛えるでおじゃる！　さすれば各練習の故障率が低くなるでおじゃるぞ

打撃練習を狙え

キャンプ期間は、筋力と技術ポイントを稼ぐために打撃練習に費やす。パワーが上がれば、ガンガン打てるはずだ。監督が見ていてくれたらラッキー。ついでに監督の評価も上がってくれる。



1年目は直球しか投げてこないし、コースも甘いのでガンガン打てるでおじゃる

2年目 タイプを決める

基礎体力がついたところで、パワーヒッターや守備要員など、選手の最終的なタイプを決めて練習する。敏捷、技術ポイントを稼ぐにはノックが最適。下がっていた育成コーチの評価も上げることができる。一点集中で鍛えよう。



一軍選手のパワーNo.1は巨人の松井選手で175。パワーヒッターの目標でおじゃる！



守備や走力を上げるにはノックが最適。育成コーチの評価も上げられるでおじゃる



キャッチャーなら、キャッチャー◎が欲しいでおじゃるが…まずはパワーでおじゃる！

3年目 とにかく評価アップ

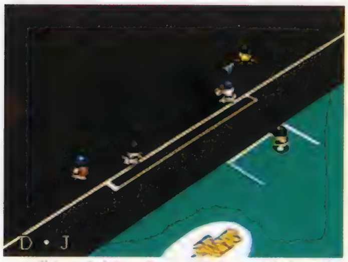
3年目は監督の評価を高めることだけに専念。ただし、4～9月中に評価値が160を超えると、月の1週目に昇格するぞ。9月1週目までには、評価を「かなりイイものを～」まで上げておきたい。その後は9月2週目～11月4週目までの11週間、走り込みで一気に監督評価を上げる。40ポイント上がれば、およそ大丈夫だろう。



監督評価の低い選手にとっては、最後のチャンスでおじゃる。気合入れるでおじゃる!!

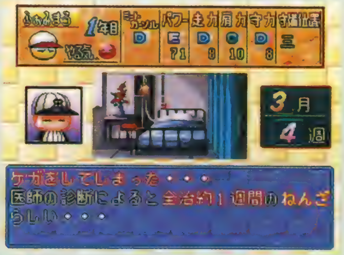
オープン戦はパスしたい!?

監督の評価によっては、オープン戦で活躍すると、その時点で一軍昇格する可能性が高い。もっと粘りたいときはワザと凡退するのも手だ。監督の評価が低い場合は、ここでアピールしないと一軍は…。


9月の1週目を終えた時点で、監督の評価値が150はないと、絶望的でおじゃる…

防げる「ケガ」治せる「病気」

ケガをする確率は故障率で判断できる。この故障率は走り込みや筋トレなどで抑えることができるので、序盤はこれらの練習を集中して行なう。病気はおもに休息することで発生。これはもう、通院して早く治療するしかない。治る確率はおよそ3割だ。



疲れれば、それだけケガをしやすくなるでおじゃる。ちゃんと休んでおくべし



病気は通院すれば治るでおじゃる。無理せず早めに病院へ行くでおじゃるよ



人体改造疑惑のあるダイジョーブ博士は、たまに病気を治してくれるでおじゃる

※入団するチームによって「ウエスタン」・「イースタン」が異なります。

練習アドバイス―投手

タイプをしぼって練習内容をしぼってしまおう

投手の場合、先発・リリーフ、速球派・変化球派など、最初からタイプを決めて練習するといいだろう。また、試合ではチームメイトの評価が低いと守備が悪くなるので、全体を通して気を付けたい。

タイプを限定すべし

選手作成時の「出身」の選択によって、初期能力値に変化が出ることは先に述べた通り。やはり、この初期能力をもとにして、投手タイプを選定したいところ。そして、タイプに合わせた練習を行うのを忘れずに。

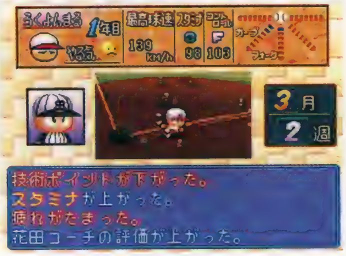


初期能力値でタイプを決めて、集中した練習をするといいでおじゃる

1年目 まずは走り込み

投手の練習メニューには筋トレがないので、走り込みによって故障率を抑えるといいだろう。特に球速UPや変化球練習は故障率が高いので、ある程度安心できる数値になるまでは走り込んでおきたい。スタミナもつくし、監督やコーチの評価も上げられる。故障率が下がったら、球速とのバランスを考えてコントロールをつけよう。

投手には筋トレがないので、走り込みで体を鍛えるでおじゃる。スタミナも上がるぞよ



やはり投球練習だ

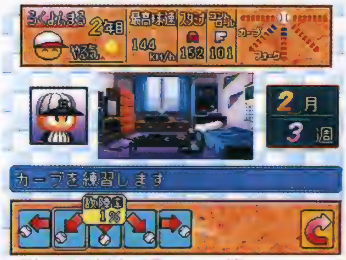
やはり1年目は難易度が低いので、キャンプ時は投球練習で球速とコントロールのアップを狙おう。変化球を持っている場合は、積極的に投げていこう。枠が小さくなったら、直球が無難。



変化球を持っているなら、変化球で練習すると高得点をもらえるでおじゃるぞ

2年目 変化球を磨くなら今

変化球のレベルアップを狙うなら、この2年目に集中して行いたい。変化球練習は球速と速球コーチの評価が下がってしまうので、球速UP練習を織りまぜながら行おう。チームメイトの評価が低いようなら、実戦守備も忘れずに。



新しい変化球を覚えるのは難しいので、持っている球に磨きをかけるでおじゃるよ

球速と速球コーチの評価が下がるので、たまには球速UP練習もするとよいぞ





速球派の投手も、コーチの評価には注意すべし。あまり偏ってもマズイでおじゃる

3年目 制球力をつけたい

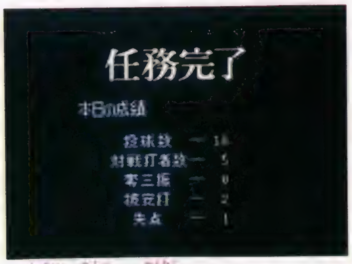
1年目の走り込みが効いて監督評価がある程度高いようなら、コントロール練習で制球力アップを狙いたいところ。効果は薄いが、故障率が低くコーチの評価も下がらないシャドウピッチングもいい。監督評価が低ければ走り込みだ。



球速や変化球が凄くても、失投ばかりじゃ宝の持ち腐れ。制球力は大切でおじゃる

監督の評価が低かったら、とにかく走り込むでおじゃるよ。贅沢いってられないのじゃ





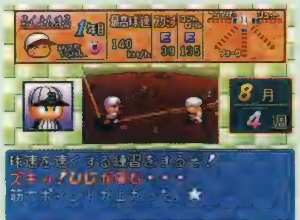
試合は野手より簡単でおじゃる。でも、やっぱり3年目の敵は手強いでおじゃるぞ!

肩、ヒジの爆弾に注意

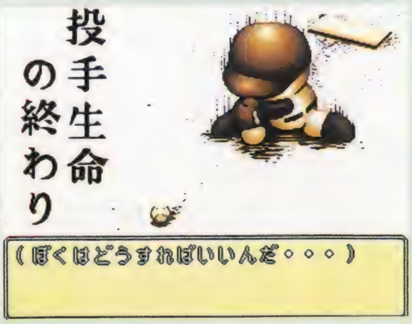
投手の場合、通常のケガ・病気以外に、肩とヒジに爆弾マークがつくことがある。爆弾がついてから投手関連の練習をすると、100分の1の確率で爆発。投手生命の終わりとなり、以降は野手に転向してサクセスを続けることに…。

球速UPで肩に、変化球練習でヒジに爆弾が付く可能性があるでおじゃる。もし付いちゃったら、あとはドキドキ





爆弾が爆発する可能性のあるのは、球速UPや遠投など、投球関係の練習。確率は1／100でおじゃる…



爆発したら、投手生命は終わり…。野手として第二の人生を歩むでおじゃる

試合出場～契約更改

メッセージから評価を読み取り、確実に一軍昇格を果たす

最後に、契約更改や一軍昇格に関する条件を紹介しておこう。特に重要なのは監督とコーチの評価値。画面中ではメッセージのみの表示となるので、下の表から評価値を読み取ってほしい。

試合に出場するには

オープン戦やウエスタン戦に出るためには、コーチの評価がポイントとなる。注意したいのは、対象となるコーチにコンディショニングコーチ（花田コーチ）が含まれていないということ。また、3人の平均の評価が条件に満たない場合は、試合に出してもらえないんだ。試合でいい結果を出せば、能力アップと評価アップが同時にできる。しかし難易度の上がる2年目以降は、評価を操作して試合に出ないというのも一つの手だ。

オープン戦

時期	毎年、3月の1週目。
条件	1年目は契約金7000万円、以降は花田以外のコーチ評価が147以上。

ウエスタンリーグ戦

時期	毎年、4～9月の1週目。
条件	4～8月は花田以外のコーチ評価が147以上。9月は無条件で出場。

契約更改を乗り切る

契約更改はそれほど難しい条件ではない。ウエスタン戦でいい結果を出していれば、それほど気にすることなく更改できるはずだ。厳しいのは、やはり一軍昇格。できれば3年目も11月までフルに練習～能力アップをしたいので、最後のウエスタン戦となる9月1週目に監督の評価値を160ギリギリに留めておきたい。これが成功すれば、あとは走り込んで190以上に持っていけばいい。



まろも一軍に上がれた。これからは活躍して一億円プレイヤーを目指すでおじゃるよ!!

一軍昇格

時期
毎年、4～9月の試合に出場後。もしくは3年目の契約更改時。
条件
1年目…監督の評価が160以上。 2年目…監督の評価が160以上。 3年目…4～9月は監督の評価160以上、12月は190以上。

契約更改

時期
毎年、12月の1週目。
条件
1年目…花田以外のコーチ評価の平均が100以上。 2年目…監督の評価が80以上。 3年目…監督の評価が190以上。

守備・変化球コーチの評価

評価値	メッセージ
0～15	考えたくもないね。クズだよ、クズ。
16～47	何か勘違いしているね。ダメだろうな。
48～79	気に入らないね。生意気だね。
80～111	もっと人の言うことを聞かなきゃねえ…。
112～127	基本的なことがしっかりできてないと、ねえ。
128～143	もっともっとがんばらないとねぇ。
144～175	いい選手になれると思うんだが、これからだね。
176～207	がんばってるよ。僕の若いころを思い出すね。
208～247	いいねえ。実にいいよ。うん。
248～255	（チーム）の未来は彼にかかってるよ!

打撃・速球コーチの評価

評価値	メッセージ
0～15	どうしようもないデース。野球に向いてないデース。
16～47	……ダメデース。
48～79	いい選手にはなれそうにないデース。
80～111	日本の野球してるから小さい選手になってマース。
112～127	ミーのいうことを理解できてないようデース。
128～143	もう少しガンバってほしいデース。
144～175	これからのトレーニング次第デース。
176～207	これからが楽しみデース。
208～247	フフ、アメリカから来たかいありマシタ。
248～255	大リーグで通用するデース。連れて帰りたいデース。

監督の評価

評価値	メッセージ
0～15	よく知らんが…。
16～47	あぁ（ポジション）だったかな?
48～79	目立たんね…。
80～111	もっとアピールできるものがないとね。
112～127	そこそこやるようだが、あと一歩という所だね。
128～143	がんばってるらしいね。
144～175	かなりイイものを持ってるらしいね。
176～207	彼には非常に期待してるよ。
208～247	すぐにでも一軍に上がってもらいたいね。
248～255	彼は素晴らしいプレイヤーだよ。

チームメイトの評価

評価値	メッセージ
0～15	最ッ低の野郎だぜ!
16～47	キッタネェ野郎だぜ。
48～79	ヤツのことはあまり話したくないね。
80～111	あんまり付き合いたくないな。
112～127	ホントはいいヤツだとは思うんだけど…。
128～143	あぁアイツね。悪いヤツじゃないよ。
144～175	割といいヤツみたいだね。
176～207	仕事じゃライバルだけど、憎めないヤツだな。
208～247	いいヤツだよ。みんなそう思ってるよ。
248～255	最高にいいヤツだよ。一緒に一軍でやりたいね。

育成コーチの評価

評価値	メッセージ
0～15	話にならんよ! ダメだなアイツは!
16～47	見込みないな。まったくふざけたヤツだ。
48～79	まったくワシの言うことがわかっとらん!
80～111	彼ねえ、ちょっと期待ハズレだな。
112～127	うーん。何を考えているのかわからんよ。
128～143	まだまだこれからだな。
144～175	がんばって欲しいね。
176～207	なかなかよくやってるよ。
208～247	ワシの言うことをよく理解しとるよ!
248～255	彼はいい選手だよ。十年に一人の逸材だな。

コンディショニングコーチの評価

評価値	メッセージ
0～15	ノーコメントです。
16～47	うーん……。
48～79	彼には彼の考えがあるみたいですね。
80～111	よくわかりません。
112～127	もっと僕の言うことを聞いてほしいですね。
128～143	ケガをさせないように、注意はしています。
144～175	いい選手になれるといいですね。
176～207	プロ意識のある、しっかりした選手ですね。
208～247	いい選手ですよ。ええ、本当に。
248～255	彼にはケガなど絶対にさせませんよ!

全12球団野手&投手パーフェクトデータ

画面ではアルファベットで表示されるデータを数値で公開。投手の特殊能力も見せます！

野手データ項目解説

利き腕
守備時の利き腕と打席を示す。左が守備、右が打席。両はスイッチヒッター。

右／左
↑　↑
投　打

ポジション
'96年度にもっとも多く守った守備位置。カッコ内はそれ以外に守った守備位置。

二（遊）
↑　↑
メイン サブ

打撃
'96年度ペナントでの最終打率。アベレージヒッターの目安。

HR数
'96年度ペナントでの本塁打数。パワーヒッターの目安。

打点
'96年度ペナントでの打点。チャンスでの勝負強さの目安。

ミートカーソル
ミートカーソルの大きさ。

パワー
打撃パワー。最大255。

肩力
肩の強さ。最大15。

走力
足の速さ。最大15。走塁だけでなく、守備時の速さも表す。

守備力
守備のうまさ。最大15。打球に対する反応などを表す。

エラー率
エラーをしない確率。最大15。数値が大きいほどエラーしにくい。



◯エラー率は、数値が低いほどエラーをする確率が高い。ポジションを決めるときのポイントになる項目だ

投手データ項目解説

利き腕・フォーム
投球、守備時にボールを投げる利き腕と投球フォーム。投球フォームの略称は、左表の通り。

右　OV
↑　↑
腕　フォーム

投球フォーム略称	
オーバー	OV
サイド	SD
アンダー	UN
スリークオータ	3Q
UFO	UF
トルネード	TR

防御率
'96年度ペナントでの最終防御率。数値が低いほど成績がいい。

最高球速
投球ボタン連打で出せる球速の上限。ストレートの球速ではない。

コントロール
コントロールの良さ。最大255。数値が高いほど失投が少ない。

スタミナ
スタミナの多さ。最大255。完投能力とともに打たれ強さも表す。

スライダー～シュート
基本的な変化球の変化量。数値が高いほど変化量が大きい。

チェンジアップ～高速スライダー
特殊球。変化量はパーム～SFFをフォーク、スクリューをシンカー、スローカーブをカーブ、高速スライダーをスライダーに表示。



◯パーム～SFFはフォーク、スクリューはシンカー、スローカーブはカーブ、高速スライダーはスライダーの変化量

人気
人気のある投手。

完投
コンピュータが使用する場合、完投しやすい投手。

リリーフエース
コンピュータが使用する場合、大事な場面でリリーフさせる。

中継ぎエース
コンピュータが使用する場合、大事な場面で中継ぎ登板させる。

変化球多投
コンピュータが使用する場合、変化球中心の投球をする。

速球中心
コンピュータが使用する場合、速球中心の投球をする。

勝ち運
先発して、同点か負けているときに、味方の打撃パワーがアップ。

ムラッ気
好調、不調などの効果が、通常の選手の倍になる。

リリースがうまい
変化球を投げるときに、速球と同じタイミングでリリースする。

ピンチ
得点圏にランナーがいるとき、＋ならば能力アップ、－ならダウン。

寸前
5回、9回に勝っていると、能力がダウンする。

ランナー
ランナーが1人でも出塁すると、能力がダウンする。

尻上がり
先発時、変化量が1回は2、2回は1低く、4回以降は1高くなる。

一発病
失投時に2分の1の確率でど真ん中に（通常は4分の1）。

回復
ペナントモードでの回復力。＋ならば回復が早く、－は遅い。

特殊
走者を出すと、次の打者に1球目のみボールを見つめてから投げる。

読売ジャイアンツ

野手データ

登録名	利き腕	ポジション	打率	HR数	打点	ミートカーソル	パワー	肩力	走力	守備力	エラー率
仁志 敏久	右/右	三(二)	.270	7	24	4	101	12	13	11	7
川相 昌弘	右/右	遊	.232	2	22	3	83	11	12	15	13
松井 秀喜	右/左	外	.314	38	99	5	175	12	12	11	7
清原 和博	右/右	一	.257	31	84	3	170	7	10	10	7
福王 昭仁	右/左	二(遊三)	.333	3	13	4	100	10	8	11	10
清水 隆行	右/左	外	.293	11	38	4	118	13	13	12	11
元木 大介	右/右	二(遊三)	.229	9	35	2	109	11	9	10	8
村田 真一	右/右	捕	.208	5	26	2	98	10	10	10	9
後藤 孝志	右/左	三(外一)	.285	2	16	4	82	11	9	10	8
広 沢 克	右/右	外(一)	.198	4	13	2	115	9	7	6	6
サントス	右/右	三	——	—	——	3	100	10	10	12	10
大 森 剛	右/左	外(一)	.189	2	2	2	113	9	9	9	7
杉山 直輝	右/右	捕	.252	3	12	3	85	13	8	10	9
高村 良嘉	右/両	二	.269	0	5	3	59	12	13	10	9
吉村 禎章	左/左	外	.246	2	11	3	96	9	4	10	7
岸川 勝也	右/右	外	.228	5	14	2	100	9	8	10	9

投手データ

登録名	利き腕・フォーム	防御率	最高球速	コントロール	スタミナ	スライダー	カーブ	フォーク	シンカー	シュート	チェンジアップ	パーム	ナックル	Vスライダー	S.F.F.	スクリュー	スローカーブ	高速スライダー	人気	完投	リリーフエース	中継ぎエース	変化球多投	速球中心	勝ち運	ムラッ気	リリースがうまい	ピンチ	寸前	ランナー	尻上がり	一発病	回復	特殊
斉藤 雅樹	右SD	2.36	146	231	172	5	5		4										○	○							○			－				
ガルベス	右3Q	3.05	150	198	169	3		4	2		○									○										－	○			
ヒルマン	左3Q	2.40	143	145	170	3		4	4		○					○				○			○								○			
宮本 和知	左3Q	3.05	143	171	105	2	5		1							○																		
槙原 寛己	右OV	4.12	148	136	151	2		5																								○		
桑田 真澄	右OV	2.48	148	175	137	2	3	1		1					○				○								○							○
木田 優夫	右3Q	3.78	154	176	101		2	5									○											－						
川口 和久	左OV	2.95	146	133	59		5		3										○															
西山 一宇	右OV	4.40	155	119	47		1	6																				－						
河野 博文	左OV	3.29	145	175	40	3	2	4											○			○												

中日ドラゴンズ

野手データ

登録名	利き腕	ポジション	打率	HR数	打点	ミートカーソル	パワー	肩力	走力	守備力	エラー率
鳥越 裕介	右/右	遊(外)	.276	3	17	4	80	12	13	10	6
立浪 和義	右/左	二	.323	10	62	6	124	11	13	15	9
パウエル	右/右	外	.340	14	67	7	125	12	10	12	8
音 重 鎮	左/左	外	.265	11	41	3	111	11	10	13	10
山崎 武司	右/右	外	.322	39	107	5	168	10	9	9	10
大豊 泰昭	左/左	一	.294	38	89	4	163	9	8	5	5
中村 武志	右/右	捕	.271	12	37	4	117	15	9	11	9
種 田 仁	右/右	遊(三)	.178	1	6	2	71	11	12	13	10
神野 純一	右/右	遊	.215	3	7	2	100	10	13	9	7
川又 米利	左/左	外	.267	1	12	3	83	10	8	7	8
彦野 利勝	右/右	外	.270	3	22	4	95	10	8	10	9
金村 義明	右/右	三	.175	0	6	2	57	10	8	9	9
愛 甲 猛	左/左	外(一)	.207	4	17	2	100	9	8	9	8
益田 大介	右/左	外	.301	1	3	4	67	13	13	10	9
矢野 輝弘	右/右	捕(外)	.346	7	19	4	110	12	10	10	9
ゴメス	右/右	三	——	—	——	2	118	10	12	11	8

投手データ

登録名	利き腕・フォーム	防御率	最高球速	コントロール	スタミナ	スライダー	カーブ	フォーク	シンカー	シュート	チェンジアップ	パーム	ナックル	Vスライダー	S.F.F.	スクリュー	スローカーブ	高速スライダー	人気	完投	リリーフエース	中継ぎエース	変化球多投	速球中心	勝ち運	ムラッ気	リリースがうまい	ピンチ	寸前	ランナー	尻上がり	一発病	回復	特殊
今中 慎二	左OV	3.31	148	184	150		6	3									○		○	○							○							
山 本 昌	左3Q	3.67	142	188	129		2		4	2						○			○	○						○								
野口 茂樹	左3Q	3.23	142	136	136	4	4													○						○								
落合 英二	右OV	3.74	147	183	105	3	2			1																○								
前田 幸長	左OV	4.21	147	158	102	2	3	3					○						○															
門 倉 健	右OV	3.11	145	120	122		2	4																				－						
遠藤 政隆	右3Q	3.84	142	137	52	4		2									○					○						＋						
北野 勝則	左SD	2.36	130	177	49	2		2	1																								＋	
宣 銅 烈	右3Q	5.50	148	161	41	4	3		1					○				○										－	－	－				
中山 裕章	右OV	2.88	145	165	36	4		5													○													

広島東洋カープ

野手データ

登録名	利き腕	ポジション	打率	HR数	打点	ミートカーソル	パワー	肩力	走力	守備力	エラー率
緒方 孝市	右/右	外	.279	23	71	4	110	15	15	13	12
正田 耕三	右/両	二	.235	2	35	3	81	10	10	14	8
野村謙二郎	右/左	遊(三)	.292	12	68	4	110	13	13	13	8
江 藤 智	右/右	三	.314	32	79	5	155	11	12	13	8
前田 智徳	右/左	外	.313	19	65	6	118	13	10	13	11
ロペス	右/右	一	.312	25	109	5	117	8	8	6	5
金本 知憲	右/左	外	.300	27	72	4	160	10	12	12	10
西山 秀二	右/右	捕	.314	3	41	5	86	14	10	14	13
高 信 二	右/左	遊(二三)	.256	0	8	3	58	10	9	10	9
浅 井 樹	左/左	一(外)	.339	6	28	4	105	9	11	10	9
高山 健一	右/右	二(三)	.224	1	5	2	92	10	9	9	9
野々垣武志	右/右	一	.364	0	2	3	50	10	11	11	11
瀬戸 輝信	右/右	捕	.231	1	5	2	80	12	9	9	8
町田公二郎	右/右	外(一三)	.308	9	23	4	103	9	8	10	9
仁 平 馨	右/右	外	.190	0	4	2	62	12	13	12	12
木村 拓也	右/右	外	.143	0	0	2	90	10	13	10	10

投手データ

登録名	利き腕・フォーム	防御率	最高球速	コントロール	スタミナ	スライダー	カーブ	フォーク	シンカー	シュート	チェンジアップ	パーム	ナックル	Vスライダー	S.F.F.	スクリュー	スローカーブ	高速スライダー	人気	完投	リリーフエース	中継ぎエース	変化球多投	速球中心	勝ち運	ムラッ気	リリースがうまい	ピンチ	寸前	ランナー	尻上がり	一発病	回復	特殊
紀藤 真琴	右OV	4.27	148	168	154	3	3	3												○						○								
加藤 伸一	右3Q	3.78	147	206	131		2	1		3		○																			○			
山 崎 健	右SD	3.38	138	226	126	1	3		2	1										○			○					＋						
大 野 豊	左OV	3.93	149	184	138	1	2	4		2		○							○					○										
山内 泰幸	右UF	3.90	144	179	78		3	4											○									＋						
田中 由基	左3Q	8.36	144	120	82		3		3							○																		
高 橋 健	左3Q	4.96	149	149	52	2		3							○																			
前 間 卓	左OV	3.88	142	130	52		3	4																										
玉木 重雄	右3Q	4.11	142	137	43	3	2	2			○																							
佐々岡真司	右3Q	1.70	146	208	41	5	3	2											○		○													

ヤクルトスワローズ

野手データ

登録名	利き腕	ポジション	打率	HR数	打点	ミートカーソル	パワー	肩力	走力	守備力	エラー率
飯田 哲也	右／右	外	.290	6	37	4	97	15	15	15	14
稲葉 篤紀	左／左	外	.310	11	53	5	110	14	13	12	10
辻 発 彦	右／右	二	.333	2	41	6	90	10	12	15	10
池山 隆寛	右／右	遊(三)	.268	7	29	3	121	12	12	13	10
古田 敦也	右／右	捕	.256	11	72	3	116	15	12	15	12
土橋 勝征	右／右	外(遊二)	.278	6	35	4	102	12	12	14	12
小早川毅彦	右／左	一	.125	0	0	2	115	10	7	10	10
宮本 慎也	右／右	遊(三二)	.273	1	13	4	64	11	12	13	9
秦 真 司	右／左	外	.241	6	17	3	110	10	9	8	6
城 友 博	右／右	外	.184	0	2	2	55	10	13	11	10
青 柳 進	右／右	捕	.188	0	4	2	58	10	9	10	10
佐藤 真一	右／右	外	.194	2	7	2	95	14	11	12	12
笘篠 賢治	右／両	二	.301	1	6	4	68	12	13	12	10
大野 雄次	右／右	一	.222	4	10	2	80	10	11	9	9
広永 益隆	右／左	外	.379	2	10	4	100	11	9	9	9
高梨 利洋	右／右	外(一)	.194	0	3	2	54	12	10	13	13

投手データ

登録名	利き腕・フォーム	防御率	最高球速	コントロール	スタミナ	スライダー	カーブ	フォーク	シンカー	シュート	チェンジアップ	パーム	ナックル	Vスライダー	S.F.F.	スクリュー	スローカーブ	高速スライダー	人気	完投	リリーフエース	中継ぎエース	変化球多投	速球中心	勝ち運	ムラッ気	リリースがうまい	ピンチ	寸前	ランナー	尻上がり	一発病	回復	特殊
吉井 理人	右OV	3.24	146	180	168	2		5		1										○														
田畑 一也	右3Q	3.51	148	162	130	1	2	4		1	○													○								○		
ブ ロ ス	右3Q	3.61	152	153	129	3		3		2				○				○																
山 部 太	左3Q	4.00	144	150	132	2	4	2																								○		
山 本 樹	左OV	4.53	149	120	90		3	3			○																							
伊東 昭光	右OV	4.83	140	168	79	2		2		2								○					○											
伊藤 智仁	右OV	5.40	145	120	36	3	2	3						○				○																
木下 文信	左OV	4.88	145	120	31		3	2	1																									
松 元 繁	右OV	3.20	145	125	44	4												○				○												
高津 臣吾	右SD	3.24	140	192	39		2		6										○		○						○							

横浜ベイスターズ

野手データ

登録名	利き腕	ポジション	打率	HR数	打点	ミートカーソル	パワー	肩力	走力	守備力	エラー率
石井 琢朗	右／左	遊	.282	1	29	4	91	12	15	14	8
波留 敏夫	右／右	外	.265	2	21	3	81	14	13	13	10
鈴木 尚典	右／左	外	.299	13	62	4	130	9	12	10	9
佐伯 貴弘	左／左	外	.290	6	59	4	113	12	12	10	9
畠 山 準	右／右	外(一)	.219	7	28	2	110	12	10	11	11
駒田 徳広	左／左	一	.299	10	63	4	122	10	10	14	9
進藤 達哉	右／右	三(二)	.262	2	24	3	73	10	11	12	10
谷繁 元信	右／右	捕	.300	8	54	5	110	13	10	9	8
秋元 宏作	右／右	捕	.250	1	7	3	91	11	9	10	10
宮川 一彦	右／左	三(二)	.247	2	9	3	92	10	9	10	10
川端 一彰	右／右	三(二)	.274	2	9	4	77	10	10	12	9
宮 里 太	右／左	外	.229	0	4	2	77	10	12	12	12
万永 貴司	右／右	二	.125	0	0	2	50	10	11	13	12
永池 恭男	右／右	三(二)	.690	0	0	2	75	10	9	10	6
井 上 純	左／左	外	.290	0	6	4	61	12	13	12	12
セルビー	右／左	三(外)	——	—	——	3	115	11	10	11	10

投手データ

登録名	利き腕・フォーム	防御率	最高球速	コントロール	スタミナ	スライダー	カーブ	フォーク	シンカー	シュート	チェンジアップ	パーム	ナックル	Vスライダー	S.F.F.	スクリュー	スローカーブ	高速スライダー	人気	完投	リリーフエース	中継ぎエース	変化球多投	速球中心	勝ち運	ムラッ気	リリースがうまい	ピンチ	寸前	ランナー	尻上がり	一発病	回復	特殊
斎 藤 隆	右OV	3.29	150	171	165	6	2	4											○	○						○				−		○		
野村 弘樹	左OV	4.12	143	199	137	2	2	1	2																							○		
三浦 大輔	右OV	4.93	144	154	107	3	2	2									○											−	−					
盛田 幸希	右3Q	5.43	148	154	92	2	1	1		2																								
関口 伊織	左OV	3.67	145	120	89	1	1		3							○																		
キャンベル	右3Q	——	140	187	93		1	3		1	○												○											
戸 叶 尚	右SD	4.42	148	138	58	3	2																	○										
島田 直也	右OV	3.86	140	132	55	4	2																											
五十嵐英樹	右OV	3.38	141	176	45	4	3			2												○												
佐々木主浩	右3Q	2.90	148	186	39	3		7											○		○						○							

阪神タイガース

野手データ

登録名	利き腕	ポジション	打率	HR数	打点	ミートカーソル	パワー	肩力	走力	守備力	エラー率
和 田 豊	右／右	三(二)	.298	5	44	5	89	11	12	12	10
久慈 照嘉	右／左	遊	.278	0	16	4	76	11	12	13	6
平塚 克洋	右／右	外(一)	.254	11	47	3	110	11	9	9	9
ハイアット	右／右	三(一)	——	—	——	3	95	10	13	11	9
檜山進次郎	右／左	外	.263	22	73	3	120	11	10	10	8
新庄 剛志	右／右	外	.238	19	66	3	128	13	13	15	10
平尾 博司	右／右	二	.240	3	10	3	90	10	12	12	9
山田 勝彦	右／右	捕	.190	2	18	2	72	13	9	9	8
関川 浩一	右／左	捕(外)	.314	2	28	5	88	11	12	12	9
星 野 修	右／左	二(一三)	.232	2	14	2	79	13	9	9	6
高波 文一	右／右	外	.184	0	3	2	66	10	13	9	7
今 岡 誠	右／右	三(二)	——	—	——	3	80	12	10	11	10
長嶋 清幸	左／左	外	.206	1	5	2	83	9	8	10	10
定詰 雅彦	右／右	捕	.185	2	15	2	87	14	11	11	7
誠(服部誠)	右／右	外	.167	0	0	3	65	13	9	9	9
グリーンウェル	右／左	外	——	—	——	4	120	10	11	10	10

投手データ

登録名	利き腕・フォーム	防御率	最高球速	コントロール	スタミナ	スライダー	カーブ	フォーク	シンカー	シュート	チェンジアップ	パーム	ナックル	Vスライダー	S.F.F.	スクリュー	スローカーブ	高速スライダー	人気	完投	リリーフエース	中継ぎエース	変化球多投	速球中心	勝ち運	ムラッ気	リリースがうまい	ピンチ	寸前	ランナー	尻上がり	一発病	回復	特殊
川尻 哲郎	右SD	3.26	140	201	108	3	1		4	2																	○				○			
藪 恵 壹	右OV	4.01	146	178	157	4		3										○	○	○									−					
湯舟 敏郎	左3Q	4.84	140	127	103			4		3				○														−						
舩木 聖士	右OV	4.49	148	138	128	3	2	1						○												○								
竹内 昌也	右OV	5.14	147	160	100	3		2		1				○										○					−					
山崎 一玄	右OV	4.61	146	130	100	1		3	1																									
古溝 克之	左OV	3.77	142	170	55	2	2		2															○										
葛 西 稔	右UN	3.31	136	155	39		3		2	3																							+	
田 村 勤	左SD	1.16	142	182	31		5		3										○			○						+						
郭李 建夫	右OV	3.62	147	131	59		4	4									○				○													

オリックスブルーウエーブ

野手データ

登録名	利き腕	ポジション	打率	HR数	打点	ミートカーソル	パワー	肩力	走力	守備力	エラー率
田口 壮	右／右	外(二)	.279	7	44	4	106	14	15	14	12
大島 公一	右／両	二(遊)	.254	4	37	3	92	12	13	14	8
イチロー	右／左	外	.356	16	84	7	123	15	15	14	13
ニール	右／左	一	.274	32	111	4	172	10	7	7	4
D・J	左／左	一(外)	.220	15	47	2	120	9	10	10	7
福良 淳一	右／右	二(三一)	.284	0	26	4	66	11	10	13	14
高田 誠	右／左	捕	.220	3	14	2	63	12	6	13	9
小川 博文	右／右	遊(一)	.288	9	38	4	99	10	12	10	8
中嶋 聡	右／右	捕	.222	1	24	2	90	15	10	10	9
藤井 康雄	右／左	一(外)	.274	20	61	4	130	10	9	9	9
高橋 智	右／右	外(一)	.288	9	30	4	106	10	9	8	7
馬場 敏史	右／右	三	.255	6	27	3	90	11	11	15	13
本西 厚博	右／右	外(三)	.262	1	19	3	63	13	11	15	15
斉藤 秀光	右／右	遊	.182	0	0	2	50	10	10	13	9
四條 稔	左／左	一	.261	0	8	3	59	10	10	13	10
三輪 隆	右／右	捕	.125	0	1	2	50	12	9	10	10

投手データ

登録名	利き腕・フォーム	防御率	最高球速	コントロール	スタミナ	スライダー	カーブ	フォーク	シンカー	シュート	チェンジアップ	パーム	ナックル	Vスライダー	S.F.F.	スクリュー	スローカーブ	高速スライダー	人気	完投	リリーフエース	中継ぎエース	変化球多投	速球中心	勝ち運	ムラッ気	リリースがうまい	ピンチ	寸前	ランナー	尻上がり	一発病	回復	特殊
星野 伸之	左OV	3.05	135	201	148		7	4									○			○							○				○			
フレーザー	右OV	3.07	139	198	118	3		3		1													○		○				−					
野田 浩司	右3Q	3.14	149	149	160	2		6		1										○								−						
金田 政彦	左OV	4.23	142	135	102		4	2																										
豊田 次郎	右SD	3.40	143	161	87			2	1	3																		−						
平井 正史	右OV	2.50	154	172	122	1		5										○	○															
小林 宏	右3Q	4.08	150	120	79	3			2	2									○					○					−					
渡辺 伸彦	右OV	2.84	147	171	39	4	3																											
野村 貴仁	左OV	2.86	147	158	39		6												○			○		○			○	+					+	
鈴木 平	右SD	2.43	140	194	40	2			4	2									○		○							+					+	

日本ハムファイターズ

野手データ

登録名	利き腕	ポジション	打率	HR数	打点	ミートカーソル	パワー	肩力	走力	守備力	エラー率
金子 誠	右／右	二	.261	4	33	3	92	13	13	10	7
田中 幸雄	右／右	遊	.277	22	82	4	146	13	11	14	7
落合 博満	右／右	一	.301	21	86	6	128	8	6	8	7
片岡 篤史	右／左	一(三)	.315	15	51	5	130	10	11	13	12
井出 竜也	右／右	外	.254	7	38	3	104	13	14	14	11
上田 佳範	右／左	外	.201	7	35	2	100	15	13	12	11
田口 昌徳	右／右	捕	.210	5	22	2	89	12	6	10	11
広瀬 哲朗	右／右	三	.256	3	34	3	94	11	13	12	11
安田 秀之	右／右	外(一)	.243	3	14	3	102	12	9	10	9
渡辺 浩司	右／左	二(一)	.222	1	18	2	73	10	10	11	10
石本 努	右／両	外	.281	1	4	4	86	10	13	10	10
山下 和彦	右／右	捕	.187	0	5	2	58	10	9	13	10
小川 皓市	右／左	三(外)	.205	2	9	2	100	11	11	12	11
中村 豊	右／右	外	.298	3	7	4	100	10	10	13	11
ブルックス	右／右	外	—	—	—	3	115	10	9	10	8
ウィルソン	左／左	外	—	—	—	3	125	9	10	10	8

投手データ

登録名	利き腕・フォーム	防御率	最高球速	コントロール	スタミナ	スライダー	カーブ	フォーク	シンカー	シュート	チェンジアップ	パーム	ナックル	Vスライダー	S.F.F.	スクリュー	スローカーブ	高速スライダー	人気	完投	リリーフエース	中継ぎエース	変化球多投	速球中心	勝ち運	ムラッ気	リリースがうまい	ピンチ	寸前	ランナー	尻上がり	一発病	回復	特殊
西崎 幸広	右OV	2.87	140	179	159	4	3	4											○	○								+			○			
今関 勝	右3Q	3.22	145	182	169	3	5													○												○		
グロス	右OV	3.62	138	188	163	2	2	1	2											○								+						
岩本 勉	右3Q	3.99	140	180	157		5	2		2							○														○			
芝草 宇宙	右OV	3.81	147	149	120	3	3												○							○								
川邉 忠義	右OV	4.89	142	130	67		2	2			○																							
島崎 毅	右3Q	2.31	138	234	47			5	3			○							○			○						+					+	
金石 昭人	右OV	2.10	142	225	43		4	4													○							+						
長冨 浩志	右OV	5.36	148	130	43	2		3		2																								
下柳 剛	左OV	3.77	142	161	52	5	4																											

西武ライオンズ

野手データ

登録名	利き腕	ポジション	打率	HR数	打点	ミートカーソル	パワー	肩力	走力	守備力	エラー率
大友 進	右／左	外	.301	3	19	5	81	13	13	13	12
松井稼頭央	右／両	遊	.283	1	29	4	94	14	15	12	9
鈴木 健	右／左	三	.302	21	60	5	147	10	6	9	8
垣内 哲也	右／右	外	.253	28	57	3	140	12	12	10	9
佐々木 誠	左／左	外	.243	9	40	3	100	10	11	10	10
大塚 光二	右／左	外	.348	1	8	4	78	11	13	10	10
田辺 徳雄	右／右	二(三)	.219	7	19	2	111	11	10	10	9
高木 大成	右／左	捕	.278	4	24	3	91	11	11	9	6
伊東 勤	右／右	捕	.258	6	26	3	93	13	11	14	12
奈良原 浩	右／右	二(遊)	.218	2	8	2	82	12	14	15	13
高木 浩之	右／左	二(三)	.200	0	1	2	55	11	13	11	13
苫篠 誠治	右／右	外	.300	0	5	3	61	11	12	10	10
河田 雄祐	右／左	外	.242	1	11	3	90	10	14	13	14
桜井 伸一	右／右	一	.148	0	4	2	62	11	10	12	12
森 博幸	左／左	一	.276	1	5	4	77	10	5	7	7
マルチネス	右／右	一	—	—	—	3	120	10	6	8	7

投手データ

登録名	利き腕・フォーム	防御率	最高球速	コントロール	スタミナ	スライダー	カーブ	フォーク	シンカー	シュート	チェンジアップ	パーム	ナックル	Vスライダー	S.F.F.	スクリュー	スローカーブ	高速スライダー	人気	完投	リリーフエース	中継ぎエース	変化球多投	速球中心	勝ち運	ムラッ気	リリースがうまい	ピンチ	寸前	ランナー	尻上がり	一発病	回復	特殊
渡辺 久信	右OV	4.56	146	154	143	4	3	3											○	○						○		−				○		
西口 文也	右3Q	3.17	150	188	161	5		5			○									○								+						
新谷 博	右3Q	3.41	146	176	112	2	2	5									○											−						
横田 久則	右OV	3.58	144	120	107			2	4	2																								
郭 泰源	右3Q	7.39	146	142	100	3		2		2								○										−	−	−				
豊田 清	右3Q	3.08	143	195	135		4		3																									
潮崎 哲也	右SD	2.84	142	202	49	2			7										○		○						○							
石井 貴	右OV	2.93	148	153	60		3	2																○										
橋本 武広	左OV	2.27	138	139	29	3			4																								+	
鹿取 義隆	右SD	2.40	139	179	43	4			4										○			○												

近鉄（きんてつ）バファローズ

野手（やしゅ）データ

登録名	利き腕	ポジション	打率	HR数	打点	ミートカーソル	パワー	肩力	走力	守備力	エラー率
中　根　仁	右／右	外	.244	8	23	3	112	10	11	9	7
水口　栄二	右／右	二(遊)	.281	8	28	4	101	11	12	14	12
荒井　幸雄	左／左	外	.222	5	23	2	105	9	13	9	9
鈴木　貴久	右／右	外	.268	9	50	3	107	13	10	11	11
中村　紀洋	右／右	三	.273	26	67	4	158	10	9	8	7
ロ　ー　ズ	左／左	外	.293	27	97	4	139	14	13	12	9
古久保健二	右／右	捕	.207	4	18	2	106	13	9	11	9
吉　田　剛	右／右	遊(三)	.239	2	19	2	66	11	13	12	9
内匠　政博	左／左	外	.241	5	16	3	109	11	14	13	13
山本　和範	左／左	外	.268	14	41	3	137	10	9	6	6
大石大二郎	右／右	二	.219	2	19	2	77	11	13	13	10
藤立　次郎	右／右	外	.309	9	21	4	110	10	10	8	7
光山　英和	右／右	捕	.241	2	15	3	75	11	11	10	9
大村　直之	左／左	外	.232	3	13	2	80	14	13	13	12
村上　嵩幸	右／右	一(三)	.211	0	9	2	95	10	12	11	10
勝呂　壽統	右／右	遊	.194	1	7	2	88	12	10	13	12

投（とう）手（しゅ）データ

登録名	利き腕・フォーム	防御率	最高球速	コントロール	スタミナ	スライダー	カーブ	フォーク	シンカー	シュート	チェンジアップ	パーム	ナックル	Vスライダー	S.F.F.	スクリュー	スローカーブ	高速スライダー	人気	完投	リリーフエース	中継ぎエース	変化球多投	速球中心	勝ち運	ムラッ気	リリースがうまい	ピンチ	寸前	ランナー	尻上がり	一発病	回復	特殊
山崎慎太郎	右OV	4.15	143	153	160	3	2			2										○														
酒井　弘樹	右OV	3.30	153	118	165	3	3	3									○			○						○		−						
高　村　祐	右3Q	3.94	147	159	164	3	2	2												○														
品田　操士	右TR	5.04	148	122	104		5	2																								○		
小池　秀郎	左3Q	5.94	138	138	100		3	1		2																								
背尾　伊洋	右SD	3.67	143	130	100	2	2		3																									
池上　誠一	右3Q	4.65	137	140	43			5	4																									
清川　栄治	左UN	3.18	135	196	25	2		3		3																								
佐野　重樹	右3Q	2.95	144	217	45	5			4										○			○						+					+	
赤堀　元之	右OV	2.09	147	197	45	4	2	2		3								○	○		○													

千葉（ちば）ロッテマリーンズ

野手（やしゅ）データ

登録名	利き腕	ポジション	打率	HR数	打点	ミートカーソル	パワー	肩力	走力	守備力	エラー率
平井　光親	左／左	外	.249	5	33	3	96	12	12	14	13
南渕　時高	右／右	二	.264	5	38	3	98	9	13	10	8
堀　幸　一	右／右	遊(三)	.312	16	68	5	130	10	13	12	6
仁　村　徹	右／右	一(三)	.251	4	24	3	116	11	9	9	10
初　芝　清	右／右	三	.264	17	61	3	139	11	9	9	6
五十嵐章人	右／左	一(遊外)	.271	3	35	4	81	13	12	13	12
大　村　巌	右／右	外	.312	8	32	4	104	10	9	11	10
清水　将海	右／右	捕	——	—	——	3	99	13	8	12	12
諸積　兼司	右／左	外	.253	0	11	4	83	11	14	10	7
酒井　忠晴	右／右	遊(二三)	.224	0	5	2	63	11	12	13	12
佐藤　幸彦	右／右	外(一)	.227	0	16	2	75	11	13	13	13
松本　尚樹	右／左	二	.310	0	2	4	59	9	13	13	13
吉鶴　憲治	右／右	捕	.231	0	1	2	58	13	9	10	9
高橋　眞裕	右／両	三(二外)	.178	0	2	2	75	10	13	12	12
林　博　泰	左／左	外	.188	0	2	2	55	10	12	12	12
西村　徳文	右／両	外	.080	0	0	3	80	13	12	13	12

投（とう）手（しゅ）データ

登録名	利き腕・フォーム	防御率	最高球速	コントロール	スタミナ	スライダー	カーブ	フォーク	シンカー	シュート	チェンジアップ	パーム	ナックル	Vスライダー	S.F.F.	スクリュー	スローカーブ	高速スライダー	人気	完投	リリーフエース	中継ぎエース	変化球多投	速球中心	勝ち運	ムラッ気	リリースがうまい	ピンチ	寸前	ランナー	尻上がり	一発病	回復	特殊
伊良部秀輝	右OV	2.40	158	175	147	1	3	4									○		○					○			○	+			○			
小宮山　悟	右3Q	4.54	145	192	132	3	2			3									○															
黒木　知宏	右3Q	3.58	146	165	102	3	2	2				○																+						
藪田　安彦	右3Q	3.62	140	159	121		2	4																										
園川　一美	左3Q	5.45	140	146	100	2	2	2							○																			
榎　康　弘	右OV	3.92	145	148	110	2	3	1																										
武藤潤一郎	右3Q	5.03	143	153	74		3		1																									
吉田　篤史	右OV	5.52	140	130	55	4																		○										
成本　年秀	右3Q	3.32	145	215	40	4	3	3		1									○		○							+						
河本　育之	左OV	2.78	149	184	39	2	2	2											○			○		○				+					+	

福岡（ふくおか）ダイエーホークス

野手（やしゅ）データ

登録名	利き腕	ポジション	打率	HR数	打点	ミートカーソル	パワー	肩力	走力	守備力	エラー率
村松　有人	左／左	外	.293	0	38	4	83	8	14	13	10
浜名　千広	右／左	遊(二)	.254	3	47	3	91	12	14	12	7
秋山　幸二	右／右	外	.300	9	66	3	135	12	13	15	12
小久保裕紀	右／右	二(三)	.247	24	82	3	150	13	12	10	10
吉永幸一郎	右／左	捕(一)	.295	20	72	4	131	12	9	9	7
大道　典良	右／右	外	.325	10	51	5	118	11	9	10	10
若井　基安	右／左	一(外)	.253	0	19	3	67	10	10	11	10
藤本　博史	右／右	一	.211	6	23	2	110	11	9	8	6
湯上谷広志	右／右	三(二外)	.270	2	20	4	72	11	13	12	11
松永　浩美	右／両	三	.217	3	13	2	98	11	10	13	11
柳田　聖人	右／右	遊(一二)	.216	0	10	2	56	10	11	12	10
城島　健司	右／右	捕	.241	4	9	3	120	12	10	11	9
田村　藤夫	右／右	捕	.166	1	8	2	71	11	8	10	9
井口　忠仁	右／右	遊	——	—	——	3	111	11	11	11	11
河　野　亮	右／右	一	.254	7	24	3	119	11	9	8	7
脇坂　浩二	右／左	外(三)	.188	2	5	2	85	11	12	11	10

投（とう）手（しゅ）データ

登録名	利き腕・フォーム	防御率	最高球速	コントロール	スタミナ	スライダー	カーブ	フォーク	シンカー	シュート	チェンジアップ	パーム	ナックル	Vスライダー	S.F.F.	スクリュー	スローカーブ	高速スライダー	人気	完投	リリーフエース	中継ぎエース	変化球多投	速球中心	勝ち運	ムラッ気	リリースがうまい	ピンチ	寸前	ランナー	尻上がり	一発病	回復	特殊
工藤　公康	左OV	3.51	146	159	164	2	6		2										○	○								−	−		○			
武田　一浩	右3Q	3.84	145	184	158	5		4												○														
吉武真太郎	右OV	3.44	143	151	130	3	1	4												○									−				+	
ヒ デ カ ズ	右3Q	2.54	138	160	138	4	2	3										○																
内山　智之	右OV	4.33	149	126	100	2	2	3							○									○				−	−	−				
吉田　豊彦	左OV	5.01	140	144	100	3		2																					−					
木村　恵二	右OV	5.51	140	156	57	4	3																											
若田部健一	右OV	5.16	144	183	39	3		3																				−						
佐久本昌広	左OV	4.86	144	121	43	2	2	2																										
ホ　　セ	右3Q	3.13	146	207	62	3		4													○					○	○							



パワプロ広場（仮）

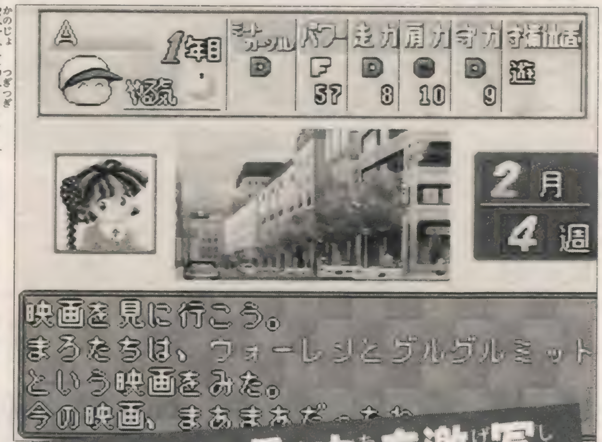
発行所 徳間書店インターメディア㈱
☎ ありません
「パワプロ」フリークによる読者参加型のページを作ってみることにしたのだ！

サイクルヒット達成!?

夜のプロ野球選手A

プロ野球選手Aが彼女を次々と変えているとのうわさを本誌記者がキャッチ。本人への直撃インタビューに成功した。A氏のコメントは以下の通り。「べつに悪いことはしてないでおじゃる。まろは同時に2人の女性と、付き合ったりなどしていないでおじゃるよ。」それに対し、コーチ陣の目は冷ややかで「練習もしないで何をしてマース。」「ここが日本だということを忘れてもらってはこまる。」など、不評の嵐である。

A氏と付き合った女性たちの証言を聞きいてみよう。



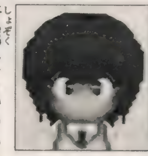
デートの最中を激写

第1打席 スリーベースヒット


沙織

A氏が入寮時まで付き合っていた沙織さん。どうやら、A氏のこれからの野球人生を思い、彼女のほうから身をひいたようだ。A氏の出身校、ひらめき高校ではアイドル的存在であった沙織サン。彼女は次のように語っている。「二軍選手といっしょにいると、友達にうわさされて恥ずかしいし…。」

第2打席 場外ホームラン


由紀

入団からしばらくして出会ったのが由紀さん。女子高生の格好をしているが、実は特務機関に所属しているらしい。巨大ロボットを動かしたりすることは…ない。A氏は、恋の病にかかってしまうほど入れ込んでいたが、チームメイトに誘われてコンパに参加しているところを目撃されてしまい破局。彼女のコメントも聞くことができた。「…わたしの代わりはいくらでもいるから。」一方、A氏は「コンパの誘いを断って、チームメイトの評価が下がるのはイヤでおじゃる。」とこぼしていた。

第3、4打席は!?


優子


弘子

最近A氏との関係をうわさされるのは優子さんと弘子さんの2人。どうやらチームメイトの矢部選手が女性たちとの出会いに関係しているらしい。本誌は矢部選手を徹底的にマークし、A氏の女性関係の真相を追及していくつもりだ。

名コーチによるサクセス自慢の館

このコーナーは、毎号サクセスモードで作った選手を募集し、影の球団職員であるコーナー担当者が、優秀な選手を選ぶ擬似ドラフト会議。見事、ドラフト1位になった選手のコーチにはファミマガオリジナルテレカをプレゼント！このコーナーは、埼玉県の平尾謙介クンのアイデアをもとに作成されているのだ。

記念すべき第1回はお手本という意味を含めて、編集部Iの作ったサクセス選手「FAM」を紹介するぞ。

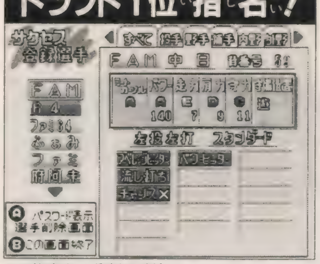
「FAM」…ミートカーソル、パワーともにA、アベレージヒッターとパワーヒッターの能力をもつ、打ってナンボの遊撃手。走力がEなのが残念。でも、ホームランを打てば走力なんて必要ない!?

コーチ（製作者）のコメント…順調に成長していたが、途中でアキレス腱断裂をしてしまい、走力をガクッと落としてしまったのが痛い。パスワードを公開するので、みなさんかわいがって下さい。

パスワード

くげたみへまぜどらうずべりよよぜげしづぐえくめちまいよそすみしんぜつじまま

ドラフト1位指名！



↑編集部I自慢の選手「FAM」

パワプロ4コママンガ

本来なら今号から連載してもらいたかったのだが、原作者の藤岡さんが東京ゲームショウのお仕事などで超多忙。残念ながらしばらく保留になりそうだ。パワプロ4コママンガは、コナミのパンフレットでお目にかかることができる。

おハガキ大募集

パワプロ広場（仮）では、引き続き読者からのハガキを募集するぞ。イラスト、サクセスモードの質問、サクセス自慢の館（ハガキにパスワードとプロフィールを記入）、さらに、このコーナーのタイトルも大募集。掲載者にはファミマガオリジナルテレカ（鋭意製作中）をプレゼントする予定だ。「こんなコーナーを作って！」という意見も受け付けているぞ。とにかくハガキを出そう！

応募要項

★宛て先：〒105 東京都港区東新橋1-1-16 T-Mファミマガ64編集部「パワプロ広場（仮）」係

★住所、氏名、年齢、電話番号を明記のうえ、コーナーへの要望、感想などを書いて投函して下さい。

★締め切り：4月21日消印有効

パワプロ広場（仮） 予告

ライバルに異変!?
人間関係に注意！
発行所・ファミマガ64編

次号の発売日は 4月21日（月）

※「遠きまほろば　白球の青春」は作者急病のため休載いたします。次回の掲載予定は未定です。

SFC

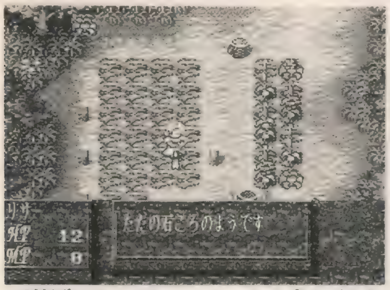
攻略チャートを使って シナリオ：帰り行く聖者までを攻略

各シナリオを攻略チャートを使って攻略する。シナリオを解きながら、うまく転職するのもポイントになる。

SFC	アスキー	RPG
	3月28日発売予定	内部バックアップ(3)
	予価8000円	ターボファイル対応

Meaning of Death

ダークロウ　ミーニング　オブ　デス



幸運度のステータスはいろいろな場面に影響



このサークルでセーブとレベルアップができる。こまめにセーブすること

うまく職に就き技能を生かして冒険を進める

シナリオを進めていくときに大切になるのが各職業の技能。魔法を使うために必要なスクロール、カギを開けるために必要なアンロックなどいくつかの技能を取得しながらゲームを進めていくようにしたい。これらの技能をうまく使っていくとシナリオをクリアしやすくなる。それと、シナリオではどんなことが起こるか予想できないところがあるので、こまめにセーブしておくことも大切になってくる。

技能表

名称	内容	使用条件
シュート	飛び道具による攻撃時の命中率アップ	自動
スクロール	魔法を覚えるための必須技能	自動
アンロック	ドアのキーナンバーを読む	自動
ジャンプ	飛び越し可能なブロックをジャンプ	自動
スイミング	水泳可能な水場の移動	自動
ジャッジメント	不明アイテムの鑑定	選択決定時
ディスペル	アイテムなどの呪いを解く	選択決定時
トリックガード	敵に受けた攻撃を、一定の確率で敵に返す	戦闘攻撃時
ソードマスター	攻撃時に十字ボタンを押す方向で切り方が変化	戦闘攻撃時
ヒット&ウェイ	攻撃時に十字ボタンを押す方向で切り方が変化	戦闘攻撃時
クロスアタック	2回切り攻撃を行う	戦闘攻撃時
クリティカル	攻撃時のクリティカルヒットの確率アップ	戦闘攻撃時
マジックバリア	魔法による攻撃のダメージを減らす	自動
メンタルバリア	魔法などによる攻撃のダメージを減らす	自動
レストアリュート	ダンジョン内でキャンプ時にHP、MPを回復	選択決定時
ディスカウント	アイテム購入時の値引き成功率アップ	自動
スラッシュ／	水平切り時の命中率アップ	戦闘攻撃時
オーバーパワー	攻撃時に敵を数歩後退させる	戦闘攻撃時

転職に必要な技能

職業名	必要なステータス
魔術師	スクロール
戦士	ジャンプ、?
司教	スクロール、ディスペル
魔道師	スクロール、ディスペル
騎士	ジャンプ、ソードマスター
武士	ディスペル、ソードマスター
忍者	アンロック、ヒット&ウェイ
僧正	スクロール、ディスペル
賢者	スクロール、ジャンプ、スイミング、ディスペル、ソードマスター、ヒット&ウェイ
君主	スクロール、ジャンプ、スイミング、ディスペル、ソードマスター、クロスアタック
魔人	スクロール、ジャンプ、スイミング、ディスペル、ソードマスター、
聖戦士	スクロール、ジャンプ、スイミング、ディスペル、ソードマスター、ヒット&ウェイ、クロスアタック

理想的な転職

キャラのステータス値によっていろいろな職業に就けるが、ただいろいろな職業に就けばいい、というものではない。目的に合わせて必要な技能を身につけていくことが必要。必要な技能を取得したらすぐに次の職業に転職する。これを繰り返して上級職を目指す。スタート時のキャラメイクのときには、下の表を見ながらステータスを振り分けるのがいいだろう。また技能は、レベルアップ時に取得するのだが、必ず覚えるというものではない。レベルアップ直前でセーブしてみて、そのあとにレベルアップしたらリセットしてもう一度レベルアップしてみてもいい。技能を取得するまでこれを繰り返してもいいが、少し手間がかかるのであまり欲張らないように。



取得している技能も転職に影響する

職業表

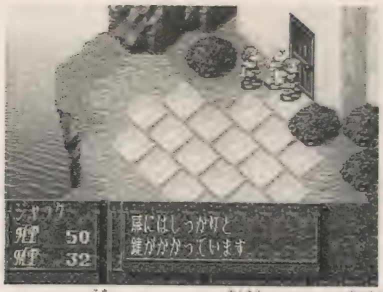
クラス	職業名	必要ステータス 力強さ	回避力	知性	器用さ	素早さ	生命力	幸運度	収入(G)	取得技能
初級	旅人	―	―	―	―	―	―	―	0	スクロール
初級	農民	―	―	―	―	―	5	―	20	なし
初級	商人	―	5	6	―	―	―	6	15+α	ジャッジメント、ディスカウント
初級	狩人	6	6	―	―	8	―	6	11+α	シュート、ジャンプ
初級	漁師	6	―	―	―	―	5	―	11+α	スイミング
初級	職人	―	―	―	6	―	―	―	22	アンロック
初級	防人	8	6	―	―	6	7	―	20	シュート、ソードマスター
初級	詩人	―	―	5	―	―	―	6	20	スクロール、レストアリュート
初級	盗賊	―	―	―	5	7	―	―	?	ヒット&ウェイ
初級	道化師	―	―	7	―	6	6	―	19	スクロール、ディスカウント
中級	僧侶	―	8	11	―	―	―	9	32	スクロール、ディスペル
中級	牧師	―	―	8	―	―	―	9	26	ディスペル、レストアリュート
中級	学者	―	―	11	―	―	9	―	28	スクロール、ジャッジメント
中級	魔術師	―	7	?	―	8	―	―	28	トリックガード
中級	役人	8	―	10	―	―	―	7	34	ジャッジメント、メンタルバリア
中級	兵士	11	?	―	―	―	6	―	35	ソードマスター
中級	戦士	?	9	―	8	―	8	―	38	ソードマスター、?
上級	司教	―	10	―	16	―	―	18	45	マジックバリア、レストアリュート
上級	魔道師	―	10	18	?	―	―	―	43	マジックバリア
上級	騎士	17	?	11	―	12	―	―	45	クロスアタック
上級	武士	16	?	12	―	15	―	―	43	スクロール、トリックガード
上級	忍者	?	14	14	15	?	14	12	46	クリティカル
上級	僧正	12	16	17	―	―	―	?	48	メンタルバリア
特級	賢者	18	17	?	18	16	14	10	?	メンタルバリア、スラッシュ／
特級	君主	17	17	18	17	?	15	16	100	オーバーパワー、?
特級	魔人	?	?	?	?	?	?	?	?	マジックバリア、オーバーパワー
特級	聖戦士	?	?	?	?	?	?	?	?	?、?



教会で富の分配をすると、各キャラのステータスが上がる。このシステムもうまく活用していくのだ

チャートに従いムダを省いて進めていく

ここで紹介するチャートは最短のチャートだと思ってほしい。シナリオ中ではいろいろなアイテムが手に入るのだが、このチャートではすべてのアイテムを手に入れるチャートにはなっていない。洞窟などの宝箱や怪しい部分はプレイヤー自身でチェックしていってもらいたい。それと、細かくセーブしておくことも大切で、悪い状況に追い込まれてしまったときにはデータをロードして、やり直したほうが賢明かもしれない。



◐あたりを細かくAボタンで探索することが大切


◐アイテムなどはいろいろな場所で手に入れられるが、運が悪いと手に入らないことも…

運命の始まり

最初のシナリオになる運命の始まりでは、特に難しい部分はないだろう。しいてポイントを挙げるならばキャラメイクのときのポイントの振り分け方。各ステータスにバランスよくポイントを振り分けることが大切だが、ステータスの中で意外に大切なのが幸運度のステータス。この数値が低いと冒険に何かと不都合が起こる。逆に幸運度が高いと、いろいろなアイテムなども見つけやすい。


◐いきなりフィールドに放り出される感じでゲームが始まる。初めからあたりをよく観察

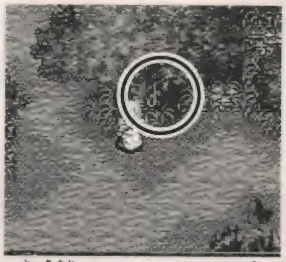
運命の始まり攻略チャート

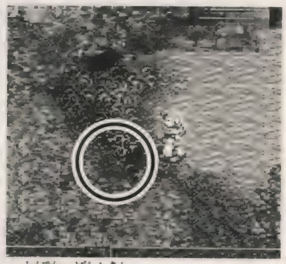
畑を耕すとき、幸運度などが関係してアイテムが手に入ることがある。それとフィールドのどこかにシルバーナイフも落ちている。

番号	手順
1.	神殿の扉を調べる
2.	石版を調べる
3.	崖の突起を2回調べる
4.	ツタを2本取る
5.	突起にロープを掛けて下に降りる
6.	起きたら居間へ行く
7.	畑仕事を手伝う
8.	台所でレフィアと話す
9.	庭でオリオナと話す
10.	畑でオリオナと話す
11.	畑を一通り耕す
12.	畑を3か所以上耕す
13.	オリオナと話す（13年前のできごと）
14.	オリオナの家に戻る
15.	庭でオリオナと話す（国王への親書入手）
16.	家を調べる
17.	オリオナを調べる
18.	街へ向かう

2本のツタ

崖の突起から下に降りるときにはツタを使うのだが、このツタは2本発見することができる。2本のツタを使ったロープで下に降りないと、レベルアップ時にステータスが下がりやすくなってしまう。


◐突起近くにあるツタはすぐに見つかる。必ず2本見つけておくこと


◐神殿の扉付近にツタがある。このツタを見落としやすいので注意

レイフォールの街

レイフォールの街のシャノアタウンに着いたら、これから先の冒険のために準備が必要になる。街に着いたら最初は王様に会いにいくことが大切。これをすまさないとアイテムなどを購入するお金が手に入らない。このお金で冒険のために必要な武器や防具、アイテムなどを購入する。余談だが所持金0のときに公園であたりを調べると、5ゴールドを拾うことができる。


◐王に会ってから街の中で会話をすること。そうしないと会話が進まないのだ

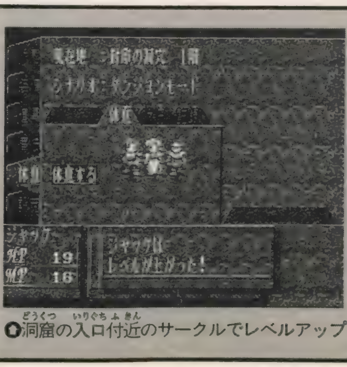
レイフォールの街攻略チャート

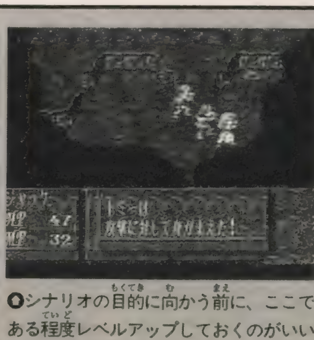
ここでは王様からもらったお金をすべて遣ってしまわないようにすること。8ゴールドは残しておかないと、ポーションが買えない。

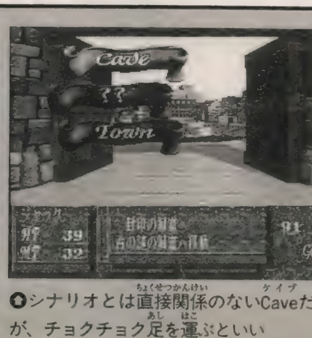
番号	手順
1.	国王に会う
2.	パブでパーティを組む
3.	ギルドで職業に就く
4.	街の人に話を聞く
5.	酒場でお使いを頼まれる（シナリオ：デスクリーチャー）
6.	装備を整える

レベルアップはCaveで

シナリオをクリアして経験値を得ると、ほとんどの場合レベルアップできる。このとき、六芒星のサークルでレベルアップする前にセーブしておいて、そのあとレベルアップして、技能をうまく取得していきたいところ。経験値が足りないときには、Caveの中で敵と戦って経験値を稼ぐようにするのがいいだろう。


◐洞窟の入口付近のサークルでレベルアップ


◐シナリオの目的に向かう前に、ここである程度レベルアップしておくのがいい



◐シナリオとは直接関係のないCaveだが、チョクチョク足を運ぶといい

デスクリーチャー

このシナリオはレベル1から始められる。パブで話をすればシナリオが始まるのだが、そのまま目的地にいってしまうと、一度街まで戻ってくることになってしまうので、道具屋に寄ってポーションを1つ買ってから目的地に向かおう。このシナリオでは敵と出遭うことは少ないが、もし戦闘になって全滅してしまったときのことを考えて、こまめにセーブしながら冒険すること。



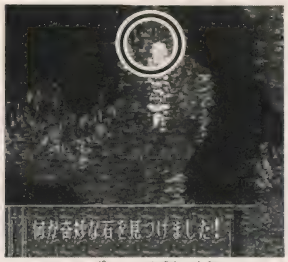
パブに行くと仕事を依頼される。狩人のランバーに会って酒を渡し、食材をもらう仕事

洞窟の探索

洞窟の中ではアイテムがいくつか落ちているので、残さずに拾っていきたい。落ちている場所は左の写真に示した通り。落ちているペンダントは、今後のシナリオに関係するので必ず拾っておく。



洞窟の北の端に穴があり、その付近にはペンダントが落ちている



この行き止まり付近を調べるとアイテムが落ちている

エドとカロン

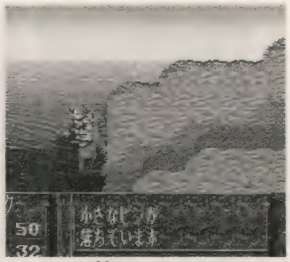
このシナリオはレベル2から始められるが、レベル2で目的に向かうとかなり苦労するはず。このシナリオを始めるときには、Caveでレベル3までレベルアップしてから挑戦したい。それと、スクロールの技能を覚え、アースヒール、キュアポイズンの魔法を覚えておくようにしたい。シナリオの途中で全滅してしまうと、そのシナリオをクリアできなくなってしまうので注意する。



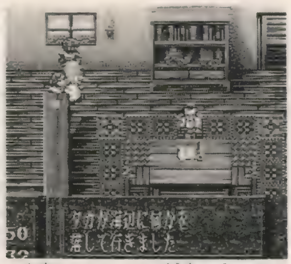
魔法組合のゾー・コフに仕事を依頼される。レベル3になってから始めたいシナリオ

海岸で海を見る

窓を調べているとタカが手紙を運んでくる。窓は何度か調べなければならない。そのあと海までいくとビンに入った手紙が落ちていて、その手紙を読むことでシナリオが先に進む。



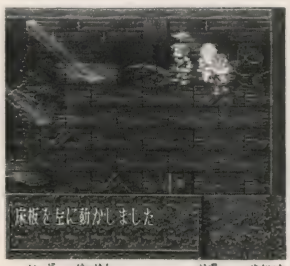
そのあと海までいってみると、ビンに入った手紙が落ちている



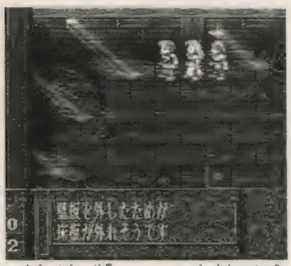
復活したカロンの様子を見たあと窓は必ず調べるように

井戸の発見

井戸を発見するためには、最初に小屋の北側の壁を調べる。そのあとその壁の下の床板を調べて、床板を外す。そして、外した床板の右の床板を調べると井戸が発見できる。



井戸を発見するには、外した床板より右側の床板を調べること



壁の板を外してから、写真の位置を調べると床板が外れる

デスクリーチャー攻略チャート

このシナリオを始めるときにはポーションを1つ買ってから始めること。それと洞窟の中でペンダントは必ず発見しておくこと。

番号	手順
1.	道具屋でポーションを購入
2.	目的地（トランス・フォレスト）へ移動
3.	狩人のランバーの家へ行く
4.	ランバーの家の北のフィールドを探索
5.	再びランバーの家へ
6.	再び北のフィールドへ
7.	メリルと出会う
8.	岩を調べる
9.	メリルにポーションを渡し、岩をどけてもらう
10.	洞窟へ移動
11.	洞窟を探索（洞窟内を細かく調べる）
12.	ランバーの家に戻る
13.	ランバーと話す
14.	メリルと話す
15.	シャノアタウンに戻り、パブへ行く

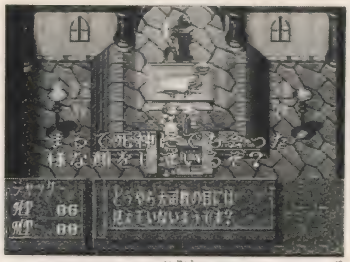
エドとカロン攻略チャート

番号	手順
1.	魔法ギルドで仕事を受ける
2.	目的地（マサキ・ヘッド）へ移動
3.	デイビスの家を訪ねるが留守
4.	家の裏の小屋の前でエドと話す
5.	家の入口に戻ってデイビスと話す
6.	裏の小屋でデイビスとエドと話す
7.	家のベッドで休む
8.	起きたら居間に行く
9.	デイビスと話す
10.	裏の小屋でエドと話す
11.	居間に戻り、デイビスと話す
12.	裏の小屋でカロンを調べる
13.	居間に戻り、窓から海を見る
14.	海に行って手紙を拾い、読む
15.	裏の小屋に行く（エドとカロンの姿なし）
16.	居間の本棚を調べる（小屋に井戸があったことを発見）
17.	デイビスと話す
18.	裏の小屋の壁の板と床板を調べて井戸を発見する
19.	井戸から降りて、洞窟に入る
20.	洞窟の北の右の部屋で扉を調べる（壁の穴も発見する）
21.	洞窟の北の左の部屋で扉とミイラを調べる
22.	エリーナゾンビを倒す
23.	洞窟から出て、デイビスの家に戻る
24.	洞窟の北の右の扉へ向かう
25.	扉の先の部屋へ向かう
26.	落ちている手記を読む
27.	部屋の中心を調べる
28.	エドと話し、壁の魔石を調べる。これを繰り返す
29.	井戸のある小屋まで戻り、バケツを拾う
30.	海まで行き、バケツに海水をくむ
31.	魔石の部屋まで戻り、魔石に海水をかける
32.	一通り事件は解決し、自動的にデイビスの家に戻る
33.	裏庭には道ができているので先に進む
34.	エリーナのお墓を調べる
35.	シャノアタウンに戻り、魔法ギルドへ行く

8.	母親と主治医の会話を聞く
9.	母親のようすを調べる
10.	隣の部屋のメリーアンのようすを調べる
11.	書斎の机の上の本を調べる
12.	メリーアンの部屋まで戻る
13.	体が元に戻り、家から出てきた主治医の後を追う
14.	家の東の広場にある石版を調べる
15.	家の窓から机の上の本を取る
16.	石版をもう一度調べる
17.	家に戻り、家の扉を調べ、再び広場に戻る
18.	陰でできた門の部分を調べると、洞窟の入口が現れる
19.	洞窟に入り、壁の自動つるべの看板を調べる
20.	階段を降りて水の中に入り、左の部屋に向かう
21.	部屋でギア、台座を調べる
22.	クリスタルとステンドグラスは何度も調べる
23.	ステンドグラスからプリズムグラス入手
24.	台座にプリズムグラスを置くと自動つるべが作動
25.	つるべを利用して上の部屋に上がる
26.	部屋の右上の木箱を調べ、ピンづめチーズを入手
27.	さらに木箱を調べ、くさびも発見しておく
28.	その部屋を出て、一番右の部屋に向かう
29.	部屋の右下に土の入った袋を数回調べる
30.	部屋の真ん中の壊れたテーブルを調べる
31.	奥の壁を調べて、天井の穴を発見する
32.	左上の机を調べて、壁を上る足場を作る
33.	動かした机に上り、穴の開いた壁を数回調べる
34.	左端の部屋に戻り、くさびを拾い、右端の部屋に戻る
35.	机に上り壁の穴を数回調べる
36.	部屋の右上の机の燭台を取る
37.	燭台を使ってくさびを壁の穴に打ち込んで足場を作る
38.	足場を利用して天井裏に登る
39.	天井裏の通風口から真ん中の部屋のようすを探る
40.	天井裏を移動していると、真ん中の部屋に落ちる
41.	魔導師と戦う寸前に、ハイバードに助けられる
42.	メリーアンの家の扉を調べる
43.	シャノアタウンに戻る

死を導く者

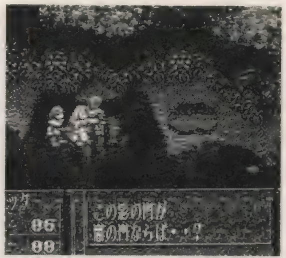
レベル4になっていれば始められるシナリオ。うまくシナリオを進められればレベル4でクリアできるが、敵などに遭ってしまったときにはレベル4ではかなり苦戦してしまう。このシナリオに挑む前か、このシナリオの中でレベルアップする必要がでてくる。できることなら、シナリオを始める前にレベル5くらいまでレベルアップしておくと、苦労することなくシナリオを進められる。



◆キャラがレベル4以上になっていると、寺院で死神のハイバードにあうイベントがある

洞窟の入口

石版に書かれた文字は、メリーアンの家の書斎にある本を利用しないと読むことができない。その文字を解読したら、その場から一度離れて、家の窓などを調べて戻ってくると、陰の門ができる。



◆影の門ができたら、写真の位置のあたりを調べると洞窟の入口が出現



◆石版の文字を解読したら、一旦その場から離れて、再び戻ってくる

死を導く者攻略チャート

毒を持った敵が出現することがあるので、解毒のアイテムか魔法を手に入れてから始めたい。いろいろな場所の探索も怠らないように。

番号	手順
1.	寺院にいくと誰もいないので、寺院の奥の部屋に入る
2.	奥の部屋には、負傷したランバーが運び込まれている
3.	司教とランバーに話しかける。これを繰り返す
4.	司教に仕事を依頼される
5.	目的地（サウスクリーク）へ向かう
6.	ハイバードに魂だけにされてしまう
7.	メリーアンの家に入る

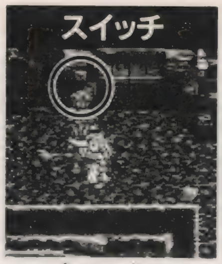


◆月の光をプリズムグラスで屈折させると、自動つるべが作動して、上の階に上がれる

7.	洞窟を南に進み、フォリナを発見する
8.	フォリナと話すと、自動的にテントに戻る
9.	フラモルから聖水のビンをもらう
10.	再びゾンビが住む家に向かい、洞窟に入る
11.	フォリナがいた部屋のがらくた箱を何度も調べる
12.	出口に向かって進むと、物音が聞こえてくる
13.	そこから南の部屋の壁を調べて、隠し扉を発見する
14.	隠し扉の先の部屋で敵と戦闘後、サンドロと話す
15.	サンドロの体を調べて、聖水をかける
16.	サンドロを助けると自動的にテントに戻る
17.	フラモルと話す
18.	サンドロと話し、青銅のカギをもらう
19.	再び洞窟へ戻り、カギを使って洞窟を探索
20.	一とおり探索が終わったら、テントに戻る
21.	テントに戻ったらフラモルと話す
22.	フラモルからアムレットを入手
23.	また洞窟へ行き、北西方面の部屋へ向かう
24.	その部屋の左上の小石にアムレットが反応
25.	その小石を調べる
26.	小石を持ってテントまで戻り、フラモルと話す
27.	シャノアタウンに戻り、寺院へ行く

帰り行く聖者

このシナリオはレベル6から始められる。このシナリオのポイントは、洞窟の中での探索。扉や壁などを細かく調べていかないと、隠し扉などを発見できない。それと宝箱などは、何度も調べるといいことがあるかもしれない。シナリオでも毒を持つ敵が多いので必ず解毒の魔法などが必要。



◆よく見ないと分からないが、こちらがスイッチ

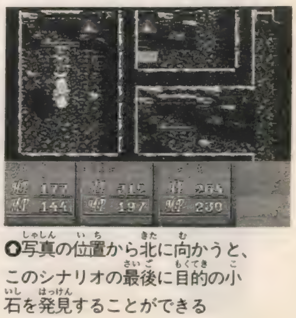


◆こちらはカギ穴。扉の横をよく見てみよう

帰り行く聖者攻略チャート

洞窟に何度も足を運ぶことになるが、そのたびに敵と戦闘があると思っていい。シナリオを始めるときには装備を必ず整えておきたい。

番号	手順
1.	寺院で、仕事を依頼される
2.	目的地（フォンギ・フォレスト）へ移動
3.	テントに入り、修道士のフラモルと話す
4.	抜け道を通って、ゾンビの住む家に向かう
5.	家の前でポイズンコープスと戦闘
6.	家の扉を蹴って中に入り、地下の洞窟へ向かう



◆写真の位置から北に向かうと、このシナリオの最後に目的の小石を発見することができる



ゴールドメダル完全獲得

攻略

ミッション、サブステージをヒントと詳細解説で完璧にレクチャーする!!

ブラストドーザー™

BLASTDOZER

ヒント付き攻略ガイドブック

20のミッションと31のサブゲーム、さらに2つのエキストラステージを解説!! ミッションステージでは、自力クリアを目指す人のためにヒントを掲載してある。

N64	任天堂	アクション
		内部バックアップ(1)
	3月21日発売予定	コントローラパック(4)
	6800円	コントローラパック対応
		―



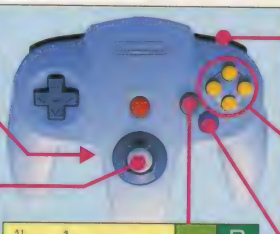
MACHINE EXPLANATION
マシン解説

「ブラストドーザー」が使う各マシンの特徴と、テクニックを解説！　今まで苦手だったマシンも特徴と構造を理解して使えば、ゴールドメダルを獲得するのがぐっと楽になるぞっ!!

特殊車両タイプ
各マシンに備わる特殊な攻撃をマスターせよ！

特殊車両タイプは、その多くが建造物を破壊するのに各マシンに設けられている特殊動作を使う。ゲーム中では、通常の移動＋特殊動作を組み合わせてミッション、サブゲームステージをクリアしていく。操作法をしっかり覚えよう。

操作一覧



Zトリガーボタン　ブレーキ・昇降
マシンの乗り換えだけでなく、軽く押してブレーキに使える

3Dスティック　ハンドル
進行方向を操作する。3Dスティックなので微妙な操作ができる

Bボタン　バック
後ろに下がることができる。ブレーキとしても機能するぞ

Aボタン　アクセル
前進することができる。押しっぱなしの状態が多い

Rトリガーボタン　特殊動作
各マシンにある特殊な動作を行うことができる

Cボタンユニット　視点変更
自分のプレイしやすいカメラアングルに変更できる

ラムドーザー

特殊動作
Rトリガーボタン
サイレン



ラムドーザーは、その前面の硬い部分を使った体当たりで建造物を破壊する。全特殊車両のなかでも最も扱いやすいマシンだ。一番最初にプレイヤーが操作するのもこのラムドーザーとなる。残念ながら特殊動作のサイレンは、ただ音が鳴るだけで何の効果もない。

テクニック　バックをうまく使い運搬作業を円滑に

ラムドーザーの特徴は、石板やTNT爆弾を押すことができることが挙げられる。そのときアクセルを踏みっぱなしでぐるっと回るよりも、バックを使っていったん後ろに下がり、方向を調節するように。ただし、バックの操作がほかの車両と反対なので注意が必要。

ほかの車両と逆に動く



3Dスティックを左に入れてバックすると右後方に進んでいく!!

バックラッシュ

特殊動作
Rトリガーボタン
テールスライド



操作は難しいが、特殊動作のテールスライドは絶大な破壊力を持つ。地面が砂地と道路のときは、Rトリガーボタンを押さずにテールスライドすることも可能。Rトリガーボタンを押したり放したりすることで、テールスライドで回転する半径を調節しよう。

テクニック　回り込むようにテールスライド

テールスライドは、車両の後部を当てることで、その破壊力を活かすことができる。そのため、建造物と直角に進みながらテールスライドをして、車両の前面や側面で当たるとほとんど効果がない。車両も停止してしまいタイムロスにつながる。建造物と平行に走り、ぐるっと回るようにテールスライドするのがベストのラインとなる。



建造物の中心めがけてテールスライド。一撃で破壊しろ！

テクニック　段差を利用して一気に破壊する

バックラッシュは、テールスライド以外にも強力な攻撃がある。段差を利用して、車両を少し浮かして建造物に体当たりするのだ。車両のどこを当てても破壊可能なので、テールスライドよりも扱いやすく破壊力も高い。ただ、段差があるステージに限定されてしまうのがネック。段差は建造物の陰になっている場合もあるので、視点を変更して探してみよう。

建造物の近くに小さな段差を見つけたら、進路を段差に変更！

硬い建造物を粉砕



車両が少しでも浮けばいいので、小さな段差でも十分な威力がある



スカイフォール



スカイフォールは、Rトリガーボタンを使うことでターボ機能が作動する。平地で使えば速く移動でき、建造物にコツコツ当たれば早く破壊できる。しかし、メインとなる攻撃法は、丘や水路のように段差が大きなところで大ジャンプをし、体当たりで建造物を破壊することだ。




ターボ機能は連続で押し続けるよりも、ためてから一気に大ジャンプ！

見かけによらず高い破壊力があり、大きな建造物も一撃で粉砕できる

大ジャンプできる

テクニック 丘や水路、段差では少し手前からターボ

丘や水路を使って大ジャンプするときのコツは、少し手前からターボすること。直前でジャンプするよりも、高く跳ぶことができる。高く跳べば、空中でのコントロールがしやすいので1回のジャンプで広範囲の破壊が可能だ。



下り坂のスピードも加わって、いつもよりも高く、遠く跳ぶことが可能だ！

テクニック ターボ機能を使い丘を駆け登れ

丘を駆け登るときは、スピードがでないので時間がかかってしまう。しかし、ターボ機能を使って登れば、時間を短縮できるぞ。



4分の3くらい坂を登ったら、ターボ機能をオフにして、メーターをためよう

バリスタ



ステージのいろんな場所に落ちている

唯一、遠距離攻撃のミサイルを特殊動作に持つバリスタだが、車両のバランスが悪いので、ミサイルの照準がしぼりにくい。そんなときは、Zトリガーボタン、Bボタンで、いったん停止してからミサイルを撃とう。川の向こうの貨物船や遠くの建造物を破壊するときに重宝する。



ミサイルの連射は気持ちいいものがある

弾数の節約になる

テクニック ゼロ距離砲撃で上を撃たずに破壊

放物線を描くミサイルを当てるには、破壊したい建造物にできるだけ近づいてから発射する。ゼロ距離砲撃で建造物の下の部分を破壊すれば、上の部分を落下させて破壊することができる。ミサイルは弾数に限りがあるので注意。



これがゼロ距離砲撃の威力だ！

サイドスワイプ



回数が減ってきたら、これでパワーを補充しよう

サイドスワイプの特殊動作は、左右のパネルが開くこと。このパネルを建造物に当てて破壊するのだが、バリスタのミサイルと同じく、回数に制限がある。できるだけ、車両の両側に建造物があるときに使って回数を節約しないと、貧弱な体当たりしかできなくなる。



サイドパネルは結構伸びるのだ

効率よく破壊せよ

テクニック 両側の建造物の中心かどうかを確認

両側に建造物があっても、左右のパネルは同じ長さしか出ないので、片側に接近していると遠いほうの建造物を破壊できない。また隣接しすぎてしまうと、近いほうも破壊できないので、注意しよう。



建造物の中心かどうかを確認してサイドパネルを開こう

操作一覧



Zトリガーボタン
ブレーキ・昇降
マシンの乗り換えだけでなく、ブレーキに使うことができる

3Dスティック
ロボットの移動
ロボットの移動。3Dスティックなので微妙な操作も可能

Rトリガーボタン 特殊操作
各マシンにある特殊な動作を行うことができる

Cボタンユニット 視点変更
自分のプレイしやすいカメラアングルに変更できる

Aボタン 特殊動作
Rトリガーボタンと同じ動きをする。押しやすいほうを使え

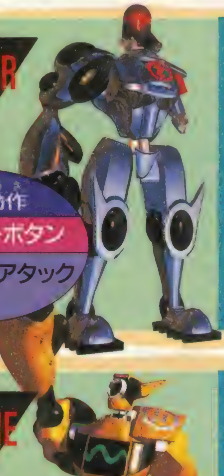
Bボタン 特殊動作
Jボム以外はAボタンと同じ。Jボムは急降下アタック

ロボットタイプ

絶大な破壊力を持っているので必ず手に入れろ

どのロボットも扱いやすく、破壊力もかなり高い。ミッションステージ中で発見できれば、そのステージはクリアしたも同然。前半のステージは、細かい操作をせずにクリアできるが、後半は効率よく破壊しないと難しくなる。

サンダーフィスト



特殊動作
Rトリガーボタン
ローリングアタック

「ブラストドーザー」の最新鋭マシンであるサンダーフィスト。特殊動作であるローリングアタック中に建造物に当たると、ジャンピングパンチをする。その右腕から繰り出されるパンチは地上最強の破壊力を持っている。

テクニック 回転アタック中に方向を調節せよ

ジャンピングパンチは、空中にいる間は、そのボディにふれるものをすべて破壊する。建造物をまとめていっぺんに破壊するには、ローリングアタック中に、微妙に方向を修正することが必要。建造物に当たる角度を考えて、ジャンピングパンチの軌道上に、たくさんの建造物があるようにしよう。足で踏んでも破壊可能だぞ。

パンチ中に破壊!




大きな建造物も紙キレ同然だっ!!

サイクロンスーツ



特殊動作
Rトリガーボタン
サマーソルトアタック

小型なボディだが、そのサマーソルトアタックは強力で、サンダーフィストのローリングアタックほど助走もいらない。ただ、建造物を破壊したときの爆風で、自分の姿を見失いやすいので注意せよ。

テクニック 連続サマーソルトで一気に破壊する!

建造物にサマーソルトアタックを当てると、連続でサマーソルトを出すことができる。しかも、1発めよりも長い間跳んでいるので、建造物をいっぺんに破壊することが可能。着地点に建造物があるように軌道を考えれば、3発め、4発めと連続でサマーソルトをすることができ、一気にステージクリアするのも夢ではない。



まるでオリンピック種目の床運動のように高い回転をする。目指せ、10.00!?

Jボム



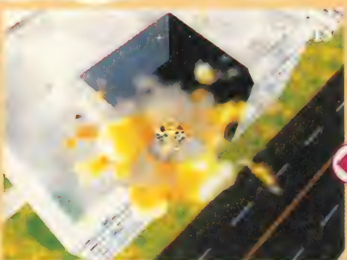
特殊動作
Aボタン ジェット噴射
Bボタン 急降下アタック

マシンのなかで唯一空を飛ぶことができる。はるか上空から時速400キロ以上ものスピードで急降下アタックをすることで、落下地点の下にある建造物を1ライン破壊することが可能。



ジェット噴射で破壊したい建造物の上空に。しっかり狙いを定めて急降下アタック!

建造物を真っ二つ



Jボムが急降下したところだけ、見事に消滅しているのを見れば、その威力がわかる

テクニック 落下する場所は自分の影で判断

急降下アタックをするときは、自分の影を照準にしよう。適当に急降下するよりも、建造物の中心にピンポイント降下すれば、2ラインや3ラインまとめて破壊することもできるのだ。

攻撃場所を決定!



ジェット噴射しながら、自分の影を見て操作。建造物の中心をロックオン!

テクニック 少し傾斜をつけて急降下アタック

急降下アタック中に3Dスティックを倒しておけば、少し斜めに急降下できる。大きな建造物は、着地寸前にとなりのラインをかすらせれば、どんなに上が残っていても破壊することできる。





手前の建造物に急降下アタックをし、3Dスティックを倒しておく。すると、少しだけ斜めに急降下でき、奥にも当たって破壊できるのだ

高速車両タイプ

破壊活動よりもそのスピードを活用せよ!

高速車両は、ミッションステージよりも、サブゲームステージでお世話になるマシンだ。ミッションステージでは移動に使うくらいだが、発見して乗っておかないとサブゲームステージで使えないので、必ず乗っておこう。

操作一覧



Zトリガーボタン　ブレーキ・昇降
マシンの乗り換えだけでなく、軽く押してブレーキに使える

3Dスティック　ハンドル
進行方向を操作する。3Dスティックなので微妙な操作もできる

Bボタン　バック
後ろに下がることができる。ブレーキとしても機能する

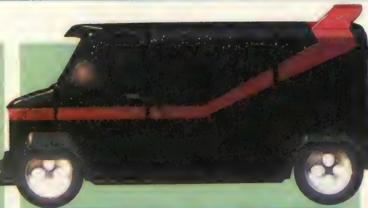
Aボタン　アクセル
前進することができる。押しっぱなしの状態が多い

Cボタンユニット　視点変更
自分のプレイしやすいカメラアングルに変更できる

Rトリガーボタン　特殊動作
高速車両はクラクションやサイレンしか鳴らせない



ホットロッド
最高速度は4台中最高だが、滑りやすさが最大の欠点。でもサブゲームステージでゴールドメダルを取るために絶対必要



ミニバン
安定した走りができるが、車両が重いため悪路を走るとスピードがかなり落ちてしまう。それ以外は平均以上だ



アメパト
扱いやすいが加速が悪いので、ぶつかったときのリスタートがタイムロスになる。サイレンに魅せられる人も多いはず



スタースキー
悪路を走ってもスピードがほとんど落ちないが、最高速度がほかの3台よりやや劣る。川の中でもスピードは落ちない

公共の乗り物

行けないところへ移動するための手段となる!

ステージをクリアするためには、公共の乗り物を利用しなければならないステージがある。進路の代わりとして利用したり、マシンやTNT爆弾を、普通では通れないところに移動させたりする。ミッションステージクリアには絶対に必要なので、操作法を覚えておこう。操作はそれほど難しくないが、構造を知らないとどんなふうに利用できるのかわからないので、そのしくみだけは知っておくように。

操作一覧

列車・ボート



Bボタン　バック
バックすることができるのは、ほかのタイプの車両と同じ

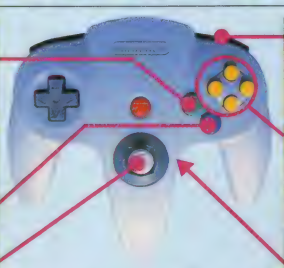
Aボタン　アクセル
線路（川）にそって進むことができる。それ以外は行けない

Rトリガーボタン　サイレン
サイレンが鳴るだけのボタン

Cボタンユニット　視点変更
視点を変更することができる

Zトリガーボタン　昇降
乗り物から降りることができる

クレーン



Bボタン　荷台内側
荷台をクレーンの内側に移動

Aボタン　荷台外側
荷台をクレーンの外側に移動

3Dスティック　回転
柱を回転させて方向を選択

Rトリガーボタン　特殊動作
クレーンの荷台を上げたり降ろしたりできる

Cボタンユニット　視点変更
動かしやすいように視点を変更しよう

Zトリガーボタン　昇降
決められたところ以外では荷物が降ろせない

クレーン



特殊動作　Rトリガーボタン　リフトの上下移動

クレーンの荷台には、おもにラムドーザーを乗せることになる。荷台に乗せたら、Rトリガーボタンでリフトを上昇させる。そして、移動させたい方向にリフトを回転させて、荷台を外（内）側へ。再びRトリガーボタンで荷台を降ろして終了。ステージによってはTNT爆弾を乗せることもある。

列車・ボート



前進と後退しかなく、列車なら線路、ボートなら川を、決められた区間しか移動できない。荷台はマシンやTNT爆弾を乗せるだけでなく、トレーラーの進路にすることもできる。注意するポイントは停車位置。右上に顔のマークが出ていないと、荷台を利用することができないのだ。



○この顔がでたらZトリガーボタンでブレーキをかけよう。行き過ぎたら戻るのだ



この顔に注目
○この顔の人がでていないと、乗（下）車できないぞ

ミッションステージを次のページから攻略



MISSION STAGE CAPTURE

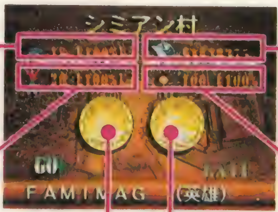
ミッションステージ攻略

8体のマシンを駆使して、破壊活動を行っていくミッションステージ。任務達成がおぼつかないキミのために、攻略のヒントを掲載。できれば自力で、それが無理だったら本文を読んでみよう!!

任務を遂行して全20ステージでゴールドメダルを獲得せよ!!

ミッションステージでは、「トレーラーの進路確保」「RDUの作動」「建造物の破壊」「住民の救出」の4項目の任務を完全に遂行しなければ(2つの)ゴールドメダルを獲得できない。プレイ中は、清算画面(左の写真)を確認することによって、プレイ中におけるプレイヤーの任務遂行状況を確認することができる。

清算画面の見方



破壊率 ステージ中の全建造物に対する破壊率を表示する

救出率 建造物の中に隠れている住民の救出率を表示する

保険金 建造物に掛けられている保険金が加算されていく

RDU 浄化装置のRDUがステージ中に100個設置されている

メダル 建造物を破壊して、トレーラーの進路を確保すると入手できるゴールドメダル。プレイヤーが最初に行う任務でもある

メダル ステージ中の建造物の破壊率とRDUの作動率、住民の救出率をすべて100%にすると獲得できるゴールドメダル

すべてのステージはルートで結ばれている

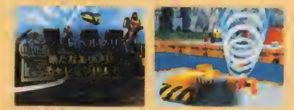
すべてのステージ(ミッション、サブゲームともに)は、ルートで結ばれている。新たなルートは、ミッションステージの「トレーラーの進路確保」の任務を達成することで開けていく。だが、それだけで終わるわけではない。ただし、全体マップ上でグリーン色に縁取られているステージは、別に伸びるルートが存在することを表している。新たなルートを探し出そう。

全体マップの見方



グリーンのステージ

ステージを表すポイントの縁がグリーンのステージは、通信ベースによる別のルートが存在する証拠。ステージ内を探してみよう



⬆通信ベースがどこかにあるハズ

ミッションステージ

大きいポイントでステージが表示されている。ポイントの中の色はメダルの種類を表示

サブゲームステージ

小さいポイントでステージが表示されている。ポイント内の色はメダルの種類を表す

画面内の情報から建造物を探し出せ

ミッションステージ上でプレイヤーが得られる情報は非常に限られている。プレイヤーは少ない情報の中から状況を読み取り、情報を正確に活用していかなければならない。特に「トレーラーの進路確保」の任務では、矢印が重要な情報となる。矢印の色の変化に気をつけて任務を遂行せよ。

ゲーム画面の見方



画面外の破壊建造物

画面外にある障害物を表示。矢印が後ろを向いているときは、壊し残した建造物がある

レーダー

マシンを中心に、赤はトレーラーを、黄色はコンボイ、青は次の建造物を表す

画面内の破壊建造物

画面内でマシンから一番近い進路障害物。建造物とトレーラーの接近度合いによって、矢印の色が緑→黄→赤の順に変化する

低い　危険度　高い



⬆危険信号として活用するようにしよう

ミッションステージ攻略の使い方と見方を解説

「ミッションステージ攻略」では、トレーラーの「進路確保」と100個の「RDU作動」、ステージ上のすべての「建造物破壊」を解説。ただし、キミたちがこの攻略を活用するときはいきなり本文を読むのではなく、まずは「ヒント」を読んで自力で攻略して欲しい。

ヒントを活用して自力クリアを目指せ

ブラックリッジ工場

登場マシン
- ラムドーザー
- サイクロンスーツ

ヒント	
進路確保	破壊に手間取る頑強な建造物は、その周りを良く見てみよう。利用できそうな地形はないかな?
RDU作動	進路の脇に設置されているRDUは全部で50個。残りは進路以外の場所にまとまって設置されている
建造物破壊	コツコツと壊していくのもイイけど、サイクロンスーツに乗り換えて破壊するとスピードアップできる

記事中の「右」と「左」について

今回の攻略では、記事中で方向を示すときに「右」「左」と表現している。特別なただし書きがない限り、赤色の無人トレーラーの出発地点から黄色いコンボイ(トレーラー誘導の最終地点)を基本軸として設定してあるので、注意するように。



⬆何もただし書きがないときは、進行方向を正面と考えておけば間違いない

イージーレベル EASY LEVEL



シミアン村からスタートする全5ステージで構成されている。マシン操作の練習の意味合いも含まれるステージ内容になっており、8体すべてのマシンが登場する。したがって、トレーラーの進路を確保するミッションもそれほど難しい任務ではない。



イロイロなマシンに乗って、それぞれの操作法を把握しておこう

シミアン村

登場マシン
- ラムドーザー
- ホットロッド

ヒント	
進路確保	壊すべき建造物の矢印を確認しているか？ 破壊する必要のない建造物の破壊は後回しにしよう
RDU作動	RDUは、コンボイに向かう道沿いにあるとは限らない。「灯台下暗し」の心積もりで探してみよう
建造物破壊	道路を隅々まで走りまわってみよう。建造物の一部でも残っていると、破壊したとみなされないぞ

田舎道に点在する建造物をラムドーザーで一気に破壊していくステージだ。RDUはすべて道沿いにあるので、くまなくステージの道を走行すれば100個作動させることができるはずだ。また、建造物の強度が低いので、ラムドーザーの破壊力をもってすれば赤子の手をひねるように簡単に破壊することができる。



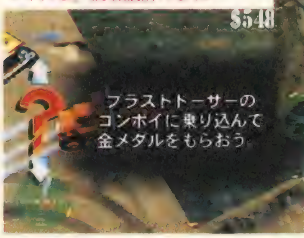
木造の建造物は簡単に破壊できる

進路確保 道の左側の建造物をラムドーザーで破壊

スタート直後、踏み切り横の列車にスタースキーが積まれているが、スタースキーでは破壊活動ができないので、使用してもタカラの持ち腐れ状態になってしまう。わき目もふらずにラムドーザーで一気に破壊していこう。



道路に沿って、道の左側の建造物を破壊していけばOK。途中から道を外れていくぞ



最初のステージなので、画面上でゲームシステムについて解説してくれる。親切設計だよね

進路確保には必要ナシ



列車をプラットホームまで移動させれば、スタースキーを入手できる

ブラックリッジ工場

登場マシン
- ラムドーザー
- サイクロンスーツ

ヒント	
進路確保	破壊に手間取る頑強な建造物は、その周りを良く見てみよう。利用できそうな地形はないかな？
RDU作動	道路の脇に設置されているRDUは全部で50個。残りは道路以外の場所にまとまって設置されている
建造物破壊	コツコツと壊していくのもイイけど、サイクロンスーツに乗り換えて破壊するとスピードアップできる

シミアン村の田舎から一転、工場地帯での任務が開始される。100個のRDUのうち50個は道沿いに設置されているが、残りの50個は大通りを右折した先の空き地にまとめて設置してある。見落とさないように注意しよう。サブゲームステージに通じる通信ベースも2つあるので作動させておこう。

通信ベース①

スタート直後の交差点を右折。その直後の道路左側のビルの脇に設置されている。作動させると、サブステージの「ジェイド高原」へ通じるルートが出現する。



右折すればすぐに発見できる

進路確保 巨大なサイロの破壊は段差を利用せよ!!

大通りを左折した先にサイクロンスーツが置いてあるが、ワザワザ乗り換える必要はなし。ラムドーザーのパワーで破壊していくことができる。ただし、建造物の強度がシミアン村よりも増しているので、建造物の左側にある段差を利用していこう。



セメントの固まり（多分）を利用して勢いよく建造物を破壊していくのだ

寄り道はせず一気に破壊せよ

通信ベース②

大通りを左折した先、RDUが50個まとまって設置されている空き地の中に存在する。作動させると、サブゲームステージの「サルベージ港」と結ばれるルートが出現する。



RDU作動と同時に行ってしまえ

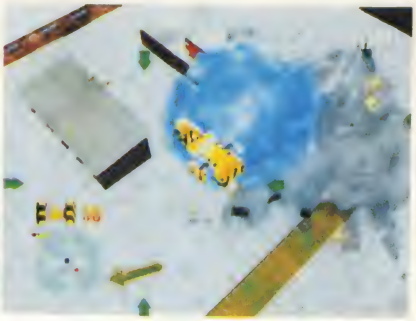
キャリック港

登場マシン
- ●サイドスワイプ
- ●サンダーフィスト
- ●バリスタ

ヒント

進路確保	画面外の建造物を指し示す矢印に注意しよう。矢印が後方を向いているときは、建造物が残っている証拠だ
RDU作動	すべてのRDUが道路の近くに設置されているわけではない。サンダーフィストの近くを確かめてみよう
建造物破壊	サイドスワイプだけですべての建造物を破壊するのは不可能。また、建造物は建物だけとは限らない

サブゲームステージの「練習：サイドスワイプ」から伸びるルートを通って進むステージ。海岸沿いの倉庫地帯が舞台となる。サイドスワイプとサンダーフィスト、バリスタの3台のマシンが登場する。すべての任務をクリアしてゴールドメダルを2個入手するためには、3台のマシンの性能を考えて乗り換えていく必要がある。



◯サイドスワイプのサイド攻撃を活用!!

進路確保 木の橋の先にある倉庫を破壊せよ!!

マシンの正面を横切っていくトレーラーに衝突しないように注意して発進。港をクルッと一回りしたら、進行方向を左折する。木の橋の近くにある建造物を破壊して進路を確保しよう。

◯◯港を回ったら、コンボイのある方向ではなく、左折して木製の吊り橋に向かおう







左折して一度戻れ!!

◯橋の付け根にある倉庫が障害物となっている。サイドスワイプのサイド攻撃で破壊せよ

建造物破壊 マシンを乗り換えて建造物を壊していけ

このステージで建造物の破壊活動を完璧に、迅速に行うためには、マシンの乗り換えが絶対条件となる。2台の設置場所は以下の通り。スタート直後にある木製の吊り橋を渡った先を左折、その先の堤防にバリスタが置いてある。同じく吊り橋を渡って、右斜め前方に進んでいくと石造りのお城がある。その横の駐車場にサンダーフィストが置いてある。

バリスタ

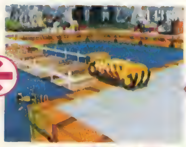






◯◯◯ミサイルは最初に入手できる30発しか存在しない。無駄遣いをしないように、限りあるミサイルを有効に活用していかなければならない!!

サンダーフィスト







◯◯◯橋の先から右斜め前方に進むと発見できる。最短距離で到達するのなら、港を回るときに2つめの角を曲がらずに直進していけば発見できる

鉄のフタを破壊

スタート地点から、橋を渡らず港を回るコースの途中に3枚の金属のフタが置いてある。このフタもれっきとした建造物だ。サイドスワイプでも破壊することができるが、頑丈なためなかなか壊せない。しかし、この難物もサンダーフィストの回転アタックを使用すれば一撃で粉砕することができる。



◯サイドスワイプでも破壊することは可能だが、パワー不足のため何回も攻撃しなければならない



◯その点、パワーがあり余っているサンダーフィストなら、一撃で破壊することができる!!

通信ベース①

木製の吊り橋を渡る途中にある堤防に設置されているので、走行するだけで発見することが可能。作動させるとサブゲームステージの「スリーク通り」へのルートが開ける。



◯簡単に発見することができる

貨物船を破壊

港に浮いている貨物船を破壊するためには、遠距離攻撃が可能なバリスタのミサイルを撃ち込まなければならない。





ミサイルを撃ち込め!!



◯1発や2発では貨物船を破壊することはできない。貨物船の色が変化して命中しているようなら連続射撃を敢行

◯◯貨物船に近づきすぎるとミサイルが飛び越えてしまう。距離を置いてミサイルを発射するように心がけよう

通信ベース②

サンダーフィストが置いてある古風な石造りのお城の中に設置されている。作動させると、サブゲームステージの「キップリングGAS」に進むことができるようになる。



◯お城を破壊しないと作動できない

ハボックシティ

登場マシン
- スカイフォール
- Jボム
- バリスタ
- スタースキー

ヒント

進路確保	まさかと思うけど、目の前にJボムがあるのに、スカイフォールで破壊しようなどと思っていないよね!?
RDU作動	海底通路と、灯台のある小島を発見したか？ その2ヵ所に19個のRDUが設置されているぞ!!
建造物破壊	海上にある建造物は発見できたか？ 球体は全部で6つ。灯台、貨物船がそれぞれ1つ、ライトが4つ存在する

スタートするときのマシンはスカイフォールだが、実際に破壊活動を行うのはJボム。トレーラーの進路上にあるビル群を急降下アタックで破壊していけば、進路確保の任務はクリアできるはず。

このステージでは、進路確保よりその後に控えている任務がクセモノで、RDUの作動と建造物の破壊が攻略ポイントとなるのだ。



直進しながら建造物を破壊していけ

建造物破壊　海上や空中にある建造物を見落とすな

このステージでは、水上の建造物を破壊する必要がある。まずは海上。Jボムの地点から左に飛行していくと、Jボムの左手に灯台がある。灯台を見ながらなおも直進していくと空中に5つの球体が浮いているので破壊。その後、Uターンして、先ほど発見した灯台を破壊しよう。次に港の中。鉄橋の下に球体が、柱にライトが4つ存在する。港に浮かぶ貨物船はバリスタのミサイルで破壊せよ。



Jボムに乗り換えたら、海を目指して飛行していけ!! そのまま直進していくと…



5つの銀色に輝く球体が空中に浮いている



球体に向かう途中には、小島に灯台が存在する



赤い鉄橋の4本の柱の上にあるライトを破壊!!



鉄橋の下に隠されている鉄球もJボムで破壊!!



バリスタは、トレーラーのスタート地点にある

RDU作動　ガケの上から海底通路へ進入

道路沿いにあるRDUは全部で71個のみ。残りは木製の橋を越えた直後を左折した堤防と、灯台、そして海底トンネルの中にある。海底トンネルにいくためには、Jボムで直進していき、ガケの上に出る。そこから左折して海の方向に向かっていくと、芝生が薄くなっている場所が出現する。Jボムのジェット噴射を切って落下していくと、秘密の海底トンネルに入ることができるぞ。

海底通路への進入法



コンボイを通り過ぎてガケの上へ!!

ガケの上に登ったら、左に向かって進む。海の近くまで来たら四角く変色した芝生から下に降りられるぞ





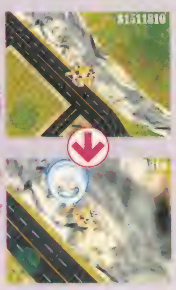
下に降りて海底通路を進んでいくと、スタースキーが隠されている秘密の部屋に到着

スタースキーに乗り換えて、海底通路を進んでいくと9個のRDUが見つかる



通信ベース①

Jボムの位置から右に折れて進んだ先にあるガケの途中に設置されている。作動させると、サブゲームステージの「クータ川」に通じるルートが出現する。



ガケの途中にある出っ張りにある

通信ベース②

バリスタが置いてある橋の入口から、Jボムで海の方向に飛行していくと、通信ベースがある小島を発見できる。作動させると「トワイライト工場」に進むことができる。



灯台の島とは別の小島にある

アージェント地下鉄

登場マシン
- バックラッシュ
- ラムドーザー
- バリスタ
- Jボム
- アメパト

サブゲームステージの「練習：バックラッシュ」から進んでいくステージ。全マシン中で最も操作が難しいバックラッシュのテールスライドをマスターしていないと、進路確保の任務をクリアするのが難しい。何回か挑戦してダメだったら、サブゲームステージでテールスライドの練習をしてから再挑戦するのがベスト。



○これだけマシンが揃うと壮観だよね

ヒント

進路確保	テールスライド以外にも建造物を破壊する方法は存在する。もう1度マシン解説を読んでみよう
RDU作動	芝生地帯にRDUは1個も設置されていないぞ。もう1度、道路を全部走りまわってみよう
建造物破壊	バックラッシュでは絶対に破壊できない建造物が存在する。画面上に見えているほかのマシンを活用しよう

進路確保 段差を利用しながらすばやく破壊せよ

テールスライドも重要なテクニックだが、それ以上に段差を利用した破壊テクニックを駆使せよ。建造物の近くで段差を見つけたら、テールスライドせずに段差を乗り越えて直進していこう。



○段差を発見したら、テールスライドはせずに段差に乗り上げて、建造物に直進していこう


○それほどスピードがついてなくても、一気に建造物を破壊する。テールスライドより効果的だ

通信ベース①

スタート地点からまっすぐ進んでいくとすぐに発見できる。通信ベースを作動させるとサブゲームステージの「マリーン地区」に進むことができるようになる。



○進路確保の任務で作動可能

建造物破壊 マシンを乗り換えてJボムを入手せよ!!

建造物破壊を完璧に行うためには、Jボムの入手が不可欠!! だが、Jボムを入手するためには、ラムドーザー、列車、バリスタの3台を乗り換え、さらに活用していかなければならない。かなり複雑な手順になるが、左の連続写真でJボム入手までの経路を掲載したので、参考にしてくれ。

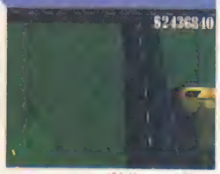
Jボムの入手法

地下室の扉を破壊

○スタート直後の横に伸びる大通りを右に進んだ先にある地下室の扉を破壊

地下に降りる

○地下室につながる道をふさいでいる建造物を爆破して、地下室に降りていけ

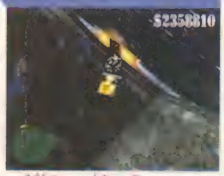
地下道を移動

○ミサイルで爆破した扉の中に入り、地下通路を通って進んでいけ

Jボムを入手

○ブルーのバリアで囲まれているJボムをついに入手。これで空中から攻撃できる

石板を動かす

○バックラッシュで黒い石板を移動させて、下に降りる階段の道を開けるのだ

地下室の扉を破壊

○降車して下に降りてラムドーザーに乗り換え。TNT爆弾をぶつけて扉を破壊

列車で移動

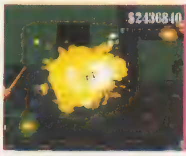
○再び降車し破壊した扉から列車に乗車。列車を発車させて次の目的地に向かえ

バリスタを入手

○終点で列車を降りたらバリスタに乗り換え。補充アイテムを入手し地上に出る

Jボムで破壊活動

地上から破壊できない建造物は、Jボムにお任せ。コンボイの横にあり、柵で囲まれているビルとライトは、急降下アタックで簡単に破壊することができるぞ。

ビル


ライト

○バリスタでも破壊は不可能じゃない

通信ベース②

巨大なブロック（建造物ではない）の上に設置されているので、Jボムで空中から接触しないと作動させることができない。作動後は「オリオンプラザ」へのルートが開かれる。



○空中から通信ベースを作動させろ

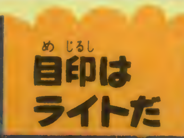
アメパトを入手

Jボム入手の途中で利用した列車に乗り、建造物でもあるライトがある地点で下車すると、アメパトが置いてある秘密の地下通路に進入することができる。

目印はライトだ



○○列車に乗り込んで発車させる。列車の右手にライトが見えたら列車の位置を合わせて降車する



○列車から降車すると、自動的に地下の隠し部屋に出られる。その先にあこがれのアメパトを発見できる

ミディアムレベル MEDIUM LEVEL



全8ステージで構成されるミディアムレベルも、イージーレベルと同じく、進路確保はそれほど難しくない。しかし、RDU作動や建造物破壊の任務には「パズル」的要素が加わり、やや難解になってくる。トレーラーの進路確保後、ゆっくり「パズル」を解こう。



さっさとトレーラーの進路を確保してしまって、RDU作動や建造物破壊にとりかかれ!!

テンペストシティ

登場マシン ●バリスタ

ヒント

進路確保	とくに難関になる建造物はない。トレーラーの進路の建造物を順番に破壊していけばいいだろう
RDU作動	道路の近くにライトのように配置されているものは、簡単に見つかる。左のほうもよく探してみよう
建造物破壊	全部破壊したつもりでも、100%にならないだろう。右側のほうにあった壁が怪しいが…

バリスタを使うこのステージには、全部で150発のミサイルがある。ゼロ距離砲撃をすれば、余裕で進路を確保できるぞ。RDUも道路ぞいにあり、比較的すぐ作動できる。左の28個ある地帯も忘れるな。



狙いさえしっかりしていれば破壊できるのだが、遠いと命中したかどうか判断しにくい



弾数は十分あるので、簡単に進路確保はできるだろう。余裕の遠距離でもしてみますか?

建造物破壊 撃つと電気が消える建造物を破壊する

このステージでは破壊できる建造物を発見できるかどうかがポイントになる。実は、右側の壁には、25発のミサイルを当てると破壊できる建造物がある!! どの壁が建造物かを調べるためには、ミサイルを当てればいいのだが、25発も当てる必要はない。1発めで電気が消える壁が建造物なので、すぐに判断できるぞ。破壊したところには、上り坂ができて屋上に行くことができる。残りの建造物もここにあるので、すべて破壊してしまえば任務完了となる。

通路を発見!





ミサイルを25発発射すれば破壊できる

通信ベース①

壁みたいな建造物を破壊し、登った屋上にある。作動させると、サブゲームステージの「グランダーズタウン」へのルートが出現するぞ。

屋上にある!



すぐに見つけられるだろう

シャトリー谷

登場マシン ●スカイフォール

ヒント

進路確保	丘や水路を使った大ジャンプを使っていくのだろうが、タイムロスになってしまう。小さいジャンプができれば
RDU作動	どこかに大量のRDUが配置してある。コンボイまで行ったらマシンから降りないで、あたりを探索してみよう
建造物破壊	破壊できるのは建物だけとは限らない。丘の上にもなにか怪しげなものがあったはずだ。いくつあるのだろうか

「練習:スカイフォール」をクリアすると出現するこのステージは、水路と丘にかこまれている。当然、スカイフォールのターボ機能をつかった大ジャンプを使って建造物を破壊することになる。丘の上にある球体も大ジャンプをして、体当たりをすれば破壊できる。また、丘の上には50個ものRDUがあるので、忘れずに作動させよう。



大ジャンプで華麗に破壊しよう

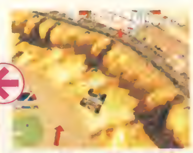
進路確保 小さな段差を使ってターボジャンプ

建造物の近くには、小さな段差がある。この段差を利用し、ターボ機能を使って少しだけスカイフォールが浮く感じで建造物に体当たりしよう。大きなモーションで破壊していく大ジャンプより少ない動作で破壊でき、命中率も高いので、トレーラーの進路を確保するときに重宝する。

建造物を貫く







段差の少し手前からターボ開始して、ジャンプしよう。建造物を貫通して進むので、気持ちよく破壊できる。大ジャンプよりも楽々と破壊!

通信ベース②

橋の下に隠されているので、視点を切り替えていないと見つけにくい。進路確保の途中で作動させよう。作動させるとサブゲームステージ「コバルト鉱山」へのルートが出現。





視点を変更すれば、すぐ見つかる

アウトランド農場

登場マシン ●バックラッシュ

ヒント

進路確保	ただテールスライドをするだけでは、トレーラーが迫ってきてしまう。ほかにどんな破壊方法があっただろうか
RDU作動	このステージは、トレーラーの進路上にあるのだが、視点変更しないと見つからないようなところも…
建造物破壊	テールスライドで破壊していけば、まず大丈夫だろう。壊し残しのないように小さな建造物に注意しよう

バックラッシュを使うこのステージでは、テールスライドがメインになる。トレーラーの進路さえ確保しておけば、ゆっくり破壊しても大丈夫。破壊残しのないように注意しよう。



段差を使った体当たりを使えば、進路確保に余裕ができる。絶対利用して破壊しよう



トレーラーの進路を確保してから、テールスライドで残った建造物を破壊しよう！

進路確保　段差や砂地を使った少ない動作が必要だ

バックラッシュを使うときは、建造物を破壊するのに時間をかけてしまうと、進路確保に失敗してしまう。できるだけ少ない動作での確実な破壊が必要とされるが、それほど難しいものでもないぞ。

段差を使った破壊

段差を利用しての体当たりをすれば簡単に建造物を破壊できる。このステージでは、建造物の陰に隠れた段差を利用すれば、簡単に進路を確保できる。一番最初と、2番めのターゲットは段差を利用して破壊することが可能だ。

奥に見える段差を使え



建造物の奥に段差がある。視点を変更して確認しておこう

通信ベース①

スタート地点から水路を進み、最初の曲がり角で視点を反対側にすれば発見できる。作動させれば、サブゲームステージの「ジオード広場」へのルートが出現する。



視点を変更すれば見えるのだ

砂地を使った破壊

砂地ではテールスライドが余計にすべってしまう。しかし、この地形を利用すれば、テールスライドをしながら進むことができる。建造物が密集しているところでは、テールスライドで一気に破壊しないと、車両が引っかかってしまう。

回りながら操作



❶❷❸ぐるぐるテールスライドをして、建造物を破壊しながら進んでいこう

通信ベース②

スタート地点から見える鉄橋を渡った向こうにある。トレーラーの進路とは反対に進め。作動させればサブゲームステージの「コルベイン山」へのルートが出現する。



トレーラーの進路と逆に進むのだ

クロムレックシティ

登場マシン ●サンダーフィスト

ヒント

進路確保	サンダーフィストの操作を失敗しなければクリアできるが、ぎりぎりになるかも。もっと安全な方法は…
RDU作動	どこかに大量のRDUのある駐車場がある。普通に歩き回っていても見つけることができるぞ
建造物破壊	ビルを全部破壊しても、まだ100%にはならない。ほかに何が残っているだろうか？　木以外の建造物は…

サブゲームの「練習：サンダーフィスト」をクリアすることで、このステージへのルートが出現。このステージもほとんど練習ステージみたいなものだが、注意するポイントは1つ。スタート地点から右に行くと40個のRDUがあること。それさえ忘れなければ、簡単にクリアできる。短時間でゴールドメタルを入手できる。



さすが最新鋭のマシン。すごい破壊力

進路確保　ビルの中心めがけてジャンピングパンチ

大きなビルは幅があるので、サンダーフィストの破壊力をもってしても、単純に1発で破壊することは無理。しかし、中心めがけてローリングをして、ジャンピングパンチの方向を調節すれば、破壊が可能となるのだ。

ローリング開始



しっかりと狙いを定めてから、ローリングスタート!!



ジャンピングパンチがヒットしたところが破壊された。さらに奥の建造物までも…



ジャンピングパンチ中は全部破壊する!!

エボニー海岸

登場マシン ●ラムドーザー ●Jボム

このステージはラムドーザーとJボムを使用することができるが、Jボムは建造物の中に隠されている（入手法は後述）。進路確保はラムドーザーでTNT爆弾を押すことで完了する。このステージで、TNT爆弾の利用法や、建造物のしくみを覚えておけば後半のステージで役に立つぞ。ビル以外の建造物もあるので注意。



ラムドーザーをうまく列車に乗せよう

ヒント

進路確保	建造物には弱点があり、そこにTNT爆弾を当てると、1発で破壊することができる。その場所を見つけよう
RDU作動	Jボムを入手できただろうか？ 入手していなければRDUは全部作動させることができないぞ
建造物破壊	スタート地点から後ろに行くことができればモアイ像がある。TNT爆弾がもう1つ必要になるが…

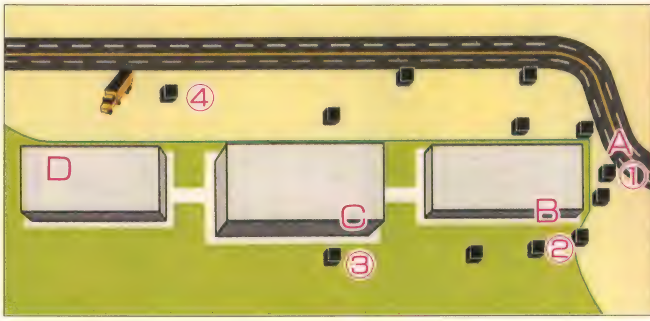
進路確保 TNT爆弾4発で建造物を破壊する

左のイラストは、「エボニー海岸」の後半のマップになっていて、建造物ごとの一撃破壊ポイントを分かりやすく解説。

A地点

この地点にある①のTNT爆弾は、トレーラーの進路上にあるので、移動もしくは爆破しておかなければならない。


どかしておかないとトレーラーに…！



B地点

B地点は、建造物の横から②のTNT爆弾を当てれば1個で建造物を完全破壊できる。場所は左の写真を参照しよう。


押して当てるだけで大爆発！

C地点

C地点の建造物の弱点もB地点と同じ位置で、③のTNT爆弾1個で破壊することが可能。横から押すだけなので、まず失敗しない。


少し修正するが、ここも押すだけ

D地点

D地点はコンボイよりも後ろまで、④のTNT爆弾を運ばなくてはならない。コンボイに当ててしまわないように注意して運ぼう。



コンボイの横まで押してからバックして押す方向を修正

建造物破壊 TNT爆弾を利用して隠されたJボムを入手

まず、スタート地点の後ろにある建造物をTNT爆弾で破壊。そして、ラムドーザーを列車に乗せて終点に行く。近くの建造物の中に爆発までの時間が長いTNT爆弾があり、左の色が違う壁を壊せば入手できる。そして、スタート地点の近くにあるモアイ像の前に列車を止めればOK。



一番線路側の壁に体当たりすれば破壊することができるのだっ！

爆発までの時間が長いTNT爆弾を列車に積み込んで、列車に乗りこめ！



列車で運んでいる最中に、点滅のタイミングが早くなったらピンチ！


モアイ像の正面にTNT爆弾がくるように列車を止めろ。爆発すればJボムが出現する

左の海を越えろ

モアイ像の中からJボムを入手したら、線路ぞいに進んでいこう。橋から左の海へ向かって飛ぶと、島に行くことができるぞ。この島を探索すればモアイ像とRDUを発見できるので、さっさと処理してしまおう。ちなみにモアイ像は建造物なので、破壊しなければならない。Jボムの急降下アタックで破壊することができるぞ。



橋の上で視点を変更して飛び上がったときに、島が見える。その島めがけてJボムを発進させろ



ちょっと変わった建造物、モアイ像。この島はイースター島なのだろうか？

通信ベース

トレーラーの進路を逆走していけば、見つけることができる。トンネルもくぐって行こう。作動させればサブゲームステージの「モーガン村」へのルートが出現する。


ラムドーザーでトンネルを進め

アイロンストーン鉱山

登場マシン
- サイドスワイプ
- サンダーフィスト
- ラムドーザー

ヒント

進路確保	強力なマシンだけに、その能力に頼りがちになってしまう。効率よく建造物を破壊することが大切なのだが…
RDU作動	RDUはトレーラーの進路沿い。あとはラムドーザーが必要になる。壁の近くをよく調べてみよう
建造物破壊	ラムドーザーを見つけてしまえば列車の終点から見える建造物を破壊できるのだが。列車から降りてみようか?

最初はサイドスワイプに乗った状態でステージが始まる。建造物は3カ所に密集していて、すべて進路上なのですぐ発見できるだろう。2カ所の建造物は整列されているが、最後の1カ所がサイドスワイプでは破壊できないので、サンダーフィストへの乗り換えが必要。マシン別に壊しやすいようなステージ構成になっている。



強力なマシンが3つも登場するぞ

進路確保 強力なマシンでもターゲット優先で破壊

このステージで使えるマシンはどれも強力なのだが、トレーラーの速度は、予想以上に速いので、迅速な行動が要求される。どんなに強力なマシンでも、慎重に建造物を破壊していこう。

サイドスワイプを使用

きっちり整列されている建造物は、サイドパネルで左右いっぺんに破壊したい。2つめの密集地帯に移動するときには左側の山に登ってから進入すれば、建造物と建造物の間へ簡単に入れる。

2ついっぺんに当てろ





視点を自分の後ろから見た画面に変更して建造物の中心かどうかを確認しよう

つなぎめにあわせれば4つの建造物を、1回の動作で破壊可能だ!

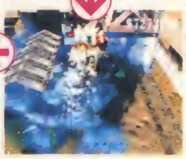
サンダーフィストを使用

最後の密集地帯はサンダーフィストに乗り換える。注意点はサイドスワイプを乗り捨てる場所。サンダーフィストの右側にしないとトレーラーの進路になってしまう。サンダーフィストに乗り換えたら進路上の建造物をどんどん破壊していこう。ジャンピングパンチを使ってまとめて破壊せよ。



サイドスワイプをちゃんと右側に乗り捨てよう





ローリングアタックを開始するぞ!

着地場所を調節

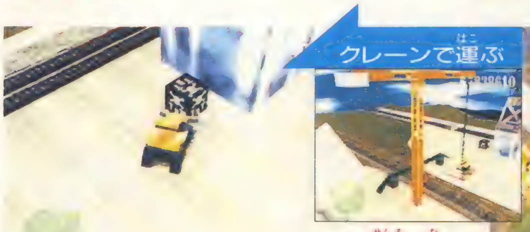


ジャンピングパンチを出したら、次のジャンピングパンチの準備をしておけ!

建造物破壊 隠されたラムドーザーを入手してクレーンで運べ

進路を右に行ったところにある壁のくぼみの中にラムドーザーがあるので、これに乗り換える。ラムドーザーで走っていくと、線路とクレーンを発見できる。線路の左側には建造物があるので、クレーンを利用してラムドーザーを左側に運び、自分は歩道橋を渡る。TNT爆弾を押して建造物を破壊してしまおう。

ガケのくぼみにある





TNT爆弾を押すだけで、建造物を破壊できる。あせってミスるなよ

線路の向こう側に移動させたら、自分も歩いて行こう

視点変更をすれば、より発見しやすい。ラムドーザーは線路から降りられないぞ

RDU作動 建造物の下にある隠された入口に入れ

TNT爆弾で破壊した建造物の下には通路があり、そこを通過すればRDUがある洞くつに出る。この洞くつは広く、RDUが散らばっているので残さず作動させせよ。1個だけ見逃してしまうと、探すのがとっても大変だ。

35個のRDU発見



すみずみまで走って、RDUをすべて作動させてしまえばOKだぞ

洞くつらしきところに出た。RDUがたくさんあるので、作動させてしまおう!





建造物を破壊したところに、入口らしきものを発見したぞ。入って行けるので探索しよう

エコー谷

登場マシン
●Jボム
●スタースキー
●ホットロッド

ヒント

進路確保	トレーラーが通れないところに道を作ってあげればいいのだが、列車やボートはどこにあるのだろうか?
RDU作動	うまくRDUが見つからない人は、視点を変えてみよう。意外なところにたくさんあるぞ
建造物破壊	これといって難しいところはないのだが、細かい建造物の破壊もれはないだろうか、よく探そう

建造物の破壊は、Jボムを使用すれば簡単にクリアできるだろう。このステージは、進路確保に頭を使わないといけない。列車、ボートを利用して、トレーラーの進路を確保していこう。



○もちろんこの辺の建造物は1回の急降下アタックで破壊できる。とっとと全部破壊してしまえ



○線路上の建造物には、何回急降下アタックをしても破壊できないぞ。列車を探そう

進路確保 列車とボートを移動させトレーラーの進路にしろ

線路や川の近くにある建造物で、ターゲットのマークが出るのに破壊できないものがある。そんなときは、列車やボートを移動させて足場にするのだ。そのためにはまず、列車やボートを探さなければならない。トレーラーの進路から、線路や川を伝って行けば見つけられるぞ。

列車で進路確保

最初にある線路上の進路を確保するためには列車を移動させてこなければならない。Jボムを使って線路ぞいに右に進むとトンネルにさしかかる。Jボムはトンネルをくぐれないので空から行こう。山の向こうには、列車と荷台にスタースキーがある。Jボムはここに放置して、スタースキーを乗せて列車を走らせ進路確保に向かえ。



○右上の顔をチェックしたら、スタースキーを荷台から降ろしてルートを確保せよ!





○Jボムを使えば山だってひとっ飛び

Jボムの回収

列車を配置したらトレーラーを待たずにJボムの回収に向かおう。列車で移動するよりも、スタースキーで線路を走り、トンネルの中を走るほうがだんぜん速い。なによりもJボムの回収が最優先だ。なぜなら、今度はボートを使った進路確保で、川を越えるためにJボムが絶対必要なのだ。Jボムでさっさと飛んで行こう。

線路を走れ



○スタースキーはそのままにしておくと、トレーラーに当たってしまうぞ



○スタースキーで線路をぐんぐん走っていこう

Jボムに乗り換えろ



○Jボムのほうが扱いやすいので、さらば、スタースキー。また今度乗ってあげるよ

ボートで進路確保

進路上の川で、Jボムの進路を左にとる。ボートは左側にあるので、Jボムをボートの荷台に乗せて、進路に移動させる。マシンをボートから降ろさないと、トレーラーに当たってしまうので注意。





○ボートを運転して道をつくれ

ホットロッドを入手



○ホットロッドには、絶対乗っておこう。サブゲームステージで役に立つ

通信ベース①

ボートの右にある大きな丸いタンクを破壊すれば、発見できる。作動させれば、サブゲームステージの「モレーンチェイス」へのルートが出現するのだ。





○隠してあるところの目印がデカイ

RDU作動 大量のRDUがボートの近くにある

ボートのすぐ近くに建造物があるので、そっちを破壊しに行きがちだが、反対側には50個ものRDUがある。たまには視点を変えてプレイしてみよう。RDUの隠し場所が見つけやすくなる。

一気に50個作動



○一気にババッと作動させることができる。50個のRDUがここにある。

通信ベース②

川を越えた先に進路とは別の道があり、その先に大きな柱がある。Jボムで飛び上がれば乗ることができる。サブゲームステージである「ミカタウン」へのルートが出現。





○ジェット噴射の最高点でBボタン

ビートン鉄道

登場マシン
- ラムドーザー
- アメバト

ヒント

進路確保	大きな建造物を破壊するには、ラムドーザー、TNT爆弾、クレーンの3つをどう利用するかがポイント
RDU作動	線路のそばに目がいきがちだが、たまには別の見かたをしてみれば…。いろいろなところへ行ってみよう
建造物破壊	建造物そのものがあまりないので、すぐに見つかるだろう。列車から見えていたのは…

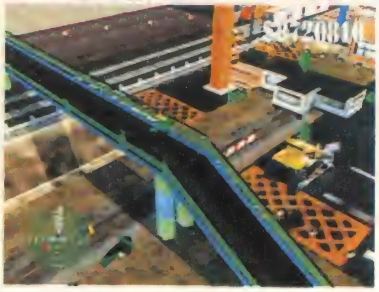
プレイヤーは、ステージの最初から列車に乗っている。終点まで移動すればクレーンやラムドーザーがあるぞ。クレーンの操作法を理解さえしていれば、それほど難しいステージではないぞ。


○列車の終点に着いたら、Zトリガーボタンで降りて移動しよう。ラムドーザーが向こうにあるぞ


○まずは列車に乗って終点まで行こう。荷台にはTNT爆弾が乗っているので、使うときを選ぼう

進路確保　クレーンを利用してラムドーザーを移動

列車に積んであるTNT爆弾を使用して建造物を破壊するためには、ラムドーザーを線路の左側に移動させなければならない。その方法をポイント別に説明する。


○TNT爆弾を使うにはラムドーザーが必要

歩道橋を渡る

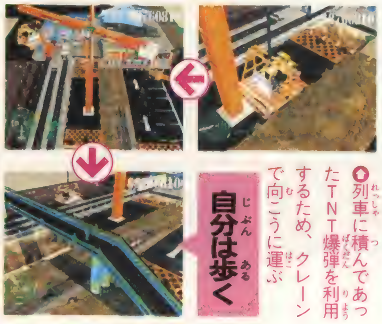
列車の終点から、RDUにそって歩くと歩道橋がある。線路の右にはラムドーザーがあるので、まずは、周辺の建造物を破壊しよう。次にTNT爆弾を使用するために、ラムドーザーを左側へ。

ラムドーザーを入手


○ラムドーザーの破壊力でも、大きな建造物を破壊することができなかった

ラムドーザーを移動

TNT爆弾を使うには、ラムドーザーで押さなければならない。クレーンを使って移動させよう。クレーンの荷台にラムドーザーを乗せるのだが、きちんと乗せないと、ラムドーザーから降りることができない。ラムドーザーを正確に荷台に乗せよう。


○列車に積んであったTNT爆弾を利用するため、クレーンで向こうに運ぶ

自分は歩く

TNT爆弾を押す

ラムドーザーさえ左に運び出せれば、あとはTNT爆弾を押して、建造物に当てるだけだ。まっすぐ押すだけなのでミスりようがないのだが、念には念を入れて後ろからの視点に変更しておこう。

押すだけでOK


○まっすぐ押すだけなので、よっぽどのアクシデントがないかぎり破壊できる

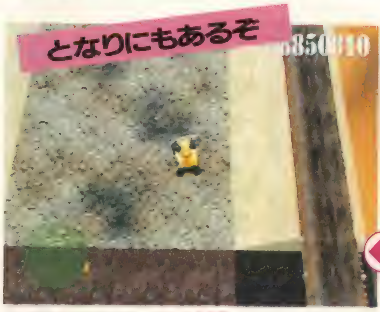
RDU作動　トレーラーの進路と線路の左を探せ

トレーラーの進路の左にある壁に向かおう。視点を180度変更しておくとRDUも見つけやすい。壁にそって走り、RDUを作動させるのだ。道がでこぼこしているので、地形の陰に隠れやすい。視点を変えて、取り逃しがないかどうかをチェックしよう。


○どうしても初期の視点から変えづらいが…

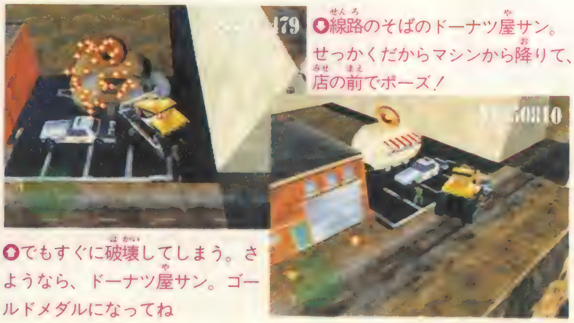

○たまには視点を180度変えてみよう

となりにもあるぞ


○でこぼこしているので見逃さないようにしよう

建造物破壊　線路ぞいにある建造物を忘れるな

トレーラーの進路を逆走すると、アメバトと建造物を発見できる。建造物はこれで最後なので、アメバトに乗り換えてしまう。そうすればRDUを集める作業も、よりスピーディに行える。


○線路のそばのドーナツ屋サン。せっかくだからマシンから降りて、店の前でポーズ！

○でもすぐに破壊してしまう。さようなら、ドーナツ屋サン。ゴールドメダルになってね

通信ベース

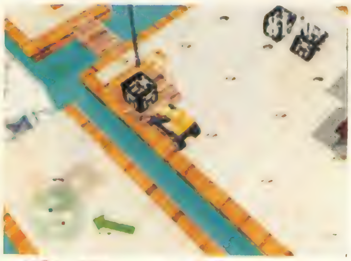
ステージ開始直後、視点を変更すれば見える。列車を降りて歩いて行こう。作動させれば、サブゲームステージである「シルバー広場」へのルートが出現するのだ。


○視点さえ変えていれば見つかる

ハードレベル HARD LEVEL



プレイヤーのテクニックと歩みを同じくするように、ステージの難易度も上昇。最後に控えているハードレベルは、今までに培ってきたテクニックの総集編といった趣向だ。激ムズの任務のステージが全部で7個用意されている。心してかかれ!!



複雑な手順でルートを確保していかなければならないステージも存在する

グローリークロス

登場マシン ●バックラッシュ

ヒント	
進路確保	テールスライドをマスターしているかどうかで勝負が決まる。不完全だと思ったら練習に励もう
RDU作動	道以外の場所にRDUは存在しない。トレーラーの進路以外の細い脇道も調べてみよう
建造物破壊	道に沿って進み、壊し残している建造物がないか確認。破壊をテールスライドで行う必要はなし

乗りこなすのが最も難しいバックラッシュだけで破壊活動を行っていくステージ。RDU作動と建造物破壊は、道沿いを進んでいけば100%にすることはそれほど難しくはない。が、問題はトレーラーの進路確保。段差がほとんど存在しないので、テールスライドのみで任務を遂行していかなければならないのだ。



テールスライドをマスターしておけ

進路確保 最初の2つの建物は破壊を迅速に行え

進路確保のカギは、最初の2つの建造物の破壊にすべてがかかっている。橋を渡った先の分岐は右の道を選択して道を一直線に下る。最初の2つの建物は、それぞれ2回ずつテールスライドで破壊せよ。



最初の建造物は、一撃で破壊することもできる。テールスライドのタイミングを覚えろ



2つめの建造物は、2回のテールスライドで確実に破壊しよう。あとはゆっくり破壊すればOK

草地に入るな



道以外の場所でテールスライドは難しい

ブラックタウン

登場マシン ●サイクロンスーツ

ヒント	
進路確保	サイクロンスーツは建造物に接近し過ぎると、破壊できない。距離を取ってからサマーソルトアタックを出そう
RDU作動	すべての道を走りぬけてみよう。サイクロンスーツは視点が低いので思わぬ見落としがあるかも?
建造物破壊	建造物はすべて道路沿いに立ち並んでいる。サマーソルトアタックで1つ1つ確実に破壊していこう

夜の町の中をサイクロンスーツに乗って、颯爽と走りぬけていく(モチロン、建造物を破壊しながらネ)。サイクロンスーツを自在に操縦できれば、何ということはないステージで、「これがハードレベル?」とちょっと拍子抜けしてしまいそう。RDUの作動、建造物の破壊ともに道路沿いを走っていけば簡単に100%にできる。



サイクロンスーツだけのステージだ

進路確保 サマーソルトアタックで一直線に破壊せよ

トレーラーの進路上にある建物を、一直線に破壊していけば簡単にルートを確保することができる。サマーソルトアタックの連続技で進んでいけば、トレーラーがコンボイの地点へ到着するまでに、RDU作動と建造物の破壊を同時に済ますことも不可能ではない。

連続技でバリバリ壊せ!!





連なっている建造物はサマーソルトアタックの連続技で一気に破壊可能



同時にRDUも作動させてしまえ!!

クリスタル村

登場マシン
- スカイフォール
- ラムドーザー
- ミニバン

ヒント

進路確保	スカイフォールだけでも進路確保の破壊活動は可能だが、もっとすばやく行えるマシンがあるよネ
RDU作動	道路沿いにあるRDUは、たったの30個。残りは、も少し上の方にまとまって設置されている
建造物破壊	建造物はすべて道沿いに存在している。ここの建造物を見落とすようなら、視力検査をオススメします

列車に乗り、スカイフォールで切り立ったガケを一気に駆け下りて進路を確保していく。ステージは酪農地帯が舞台となっているため、建造物の強度はそれほど高くない。破壊すべき建造物もまとまっているので、建造物破壊で手間取ることはない。ただし、進路確保では、2台のマシンをタイミング良く使い分けていく必要がある。



ガケの遥か下をトレーラーが走行する

進路確保 ラムドーザーでUターンして破壊せよ

列車からスカイフォールを降ろした直後にある分岐では、進行方向の左側の細い道を進みガケを降りていく。下った直後にある建造物群は、段差を利用しながらターボ機能をフルに発揮して破壊していけ。2つめの建造物群は、1度通り過ぎ、先にあるラムドーザーに乗り換えてUターンして破壊するのが、ベスト。次に控える四角い穴は、ラムドーザーで石板を移動させて進路を確保する。

左側の道を通れ



右側では、間に合わなくなってしまう

1つめの建造物群


段差とターボ機能を利用して建造物を破壊。視点を随時切り換えると操作がしやすいぞ

2つめの建造物群


ラムドーザーに乗り換えて、Uターンしてこよう。スカイフォールでも破壊できるぞ

石板




最初の3つの石板は横に動かしてはめていく。最後の1つは、石板の上を移動させていく

通信ベース①

列車を発車させずに下車し、列車の後ろに回り込んでいくと通信ベースを発見できる。作動に成功させると、「ハートランド」に通じるルートが新たに出現する。

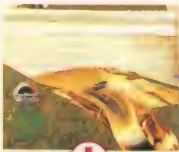


マシンを一切使用せずに作動

RDU作動 右側の丘の上にある70個のRDUを作動

ガケを下り、そのまま直進して丘を登ると大量のRDUが設置されている。全部で70個のRDUが設置されているので、残さずに作動させていこう。

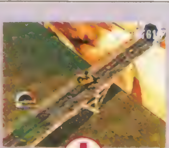
ガケをそのまま直進




ガケの上の台地に、大量70個のRDUが設置されている。見落とさないように

通信ベース②

丘の上にあるRDUに沿って進んでいき、細いガケっ縁の通路を進むと発見できる。作動に成功すればサブゲームステージの「フォルーション GAS」に進めるようになる。



線路を渡った先の空き地にある

ミニバンの入手法

2つの建造物群の中間地点を左に進むと丘の上にトンネルがある。このトンネルの中にある石板をラムドーザーで押し、向かいのトンネルに空いている四角い穴にはめる。通行可能になったトンネルの先にミニバンが置いてある。

トンネルに隠された石板をはめろ!!




石板は、トンネルの中に隠されているので、ラムドーザーで押すまで存在を確認できない


最後まで残っていた高速車両をついに入手。タイムトライアルで威力を発揮するぞ

ダイヤモンド砂漠

登場マシン ●バックラッシュ

ヒント

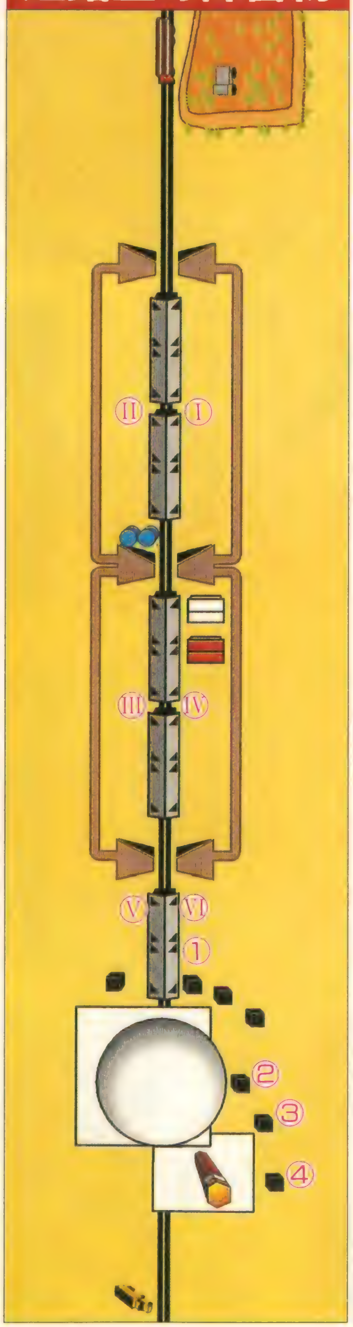
進路確保	線路上の建造物を同時に2棟、連続に破壊する方法をマスターすれば、トレーラーよりも速く破壊できる
RDU作動	2ヵ所にまとめられて設置してある。普通にプレイしていれば進路確保の任務中に作動させることができる
建造物破壊	進路確保自体が「カタチある物すべて壊す」的な任務なので進路確保が達成できれば、問題はないはず

全部で20個存在するミッションステージの任務の中で、トレーラーの進路確保に最もテクニックが要求されるステージ。使用できるマシンは、プレイヤーの鬼門になっているバックラッシュ。テールスライドとTNT爆弾を使用して、迅速かつ正確な進路確保が求められる。反面、RDU作動、建造物破壊は比較的簡単になっている。



○完璧なテクニックが要求される

進路上の障害物



進路確保 線路両側の倉庫を連続テールスライドで破壊

線路上に立ち並ぶ建造物をすばやく破壊していくためには、左の写真にある矢印のような円運動をテールスライドで行わなければならない。またテールがアタックするポイントも、2棟を同時に破壊できる木の扉部分がベストとなる。



○扉に当てると、2棟を同時に破壊することができるぞ



○タイヤの跡が円を描くようにテールスライド

倉庫破壊の順番

線路上の倉庫Ⅰ〜Ⅵ（左のマップを参照）の破壊は、順番を間違えると、トレーラーの進行に破壊活動が間に合わなくなってしまう。マップ上のⅠ〜Ⅵの順番にすばやく破壊していこう。



○写真の順番に倉庫を破壊していこう

TNT爆弾でビルを爆破

線路上の倉庫群を破壊し終えたからといって安心してはいけない。巨大なビルの周りにあるTNT爆弾を移動させてビルを破壊していく。ここからがこのステージの本番だ。ビルの破壊は、全部で4つのTNT爆弾を使用するだけで可能になっている。左のマップ中の①〜④が使用するTNT爆弾だ。爆弾を接触させるポイントも重要になってくるので、左の写真を参考にするように。限られた時間を無駄なく使用するためにも、最小の移動距離でビルを爆破するのだ。

ビル爆破の手順



○ビルの線路脇に接触するように移動させる



○ビルのコーナーにぶつけるように移動させる



○視点を変更して操作がしやすいようにしよう



○最後はビルの中に隠されているTNT爆弾を使用

オイスター港

登場マシン
●バリスタ
●ラムドーザー

ヒント	
進路確保	橋の上に置いてあるブロックは、1つのTNT爆弾で破壊可能。ボートでルートを確保する順番に注意せよ
RDU作動	建造物の下に隠されているRDUがいくつかある。建造物は建物とは限らないぞ…ということは…
建造物破壊	マシンをイロイロと使いこなす必要がある。直接破壊できない建造物を壊す手段を持つマシンといったら？

数あるミッションステージの中で、トレーラーの進路確保に最も複雑な手順が要求されるステージが、この「オイスター港」だ。

すべての行動を、手順の間違いなく正確に実施していかないと、すぐにトレーラーに追いつかれてしまう。ここでは、進路確保の絶対条件となる5つの手順を、順番に解説していくぞ。



○正攻法で破壊していてはクリア不可能

進路確保 5つのルート確保を的確、迅速に行え

5段階に分けることができる進路確保の手順は、1つでも手間取ってしまうだけでアウトになってしまう超シビアな任務だ。進路確保がどうしてもできなかったプレイヤーは、じっくり読んで手順を頭に入れてから、再チャレンジしてみよう。

①ラムドーザーに乗り換え

スタートしたら、右にあるコンテナはひとまず無視して直進せよ。高台の先端から、ラムドーザーの後ろにあるコンテナめがけてミサイルを発射!! ラムドーザーに通じるコース上の赤と緑のコンテナを破壊したら、バリスタを降りてラムドーザーに乗り換え、コンテナを破壊しに戻ろう。



コンテナを破壊し

○高台の縁に停止してミサイルを撃ち込んでいけ



ラムドーザー入手!!

○ラムドーザーを入手したら、Uターンして進路上のコンテナの破壊に向かえ!!

②橋の上のブロック破壊

コンテナを破壊し終えたら、クレーンに急行。荷台にTNT爆弾を乗せて、橋をふさいでいるブロックの中央部分めがけて爆弾を降ろし、ブロックを破壊する。



橋の中央を爆破せよ

○○○クレーンの荷台にTNT爆弾を乗せたら、急いで橋の上にあるブロックの中央に持っていけ。1個のTNT爆弾で破壊することができるぞ

③石板で進路を確保

橋の先にある穴に石板をはめていく。第2、3の石板は右奥の堤防に、第5の石板は巨大なタンクの裏側に隠されている。



第2、3の石板

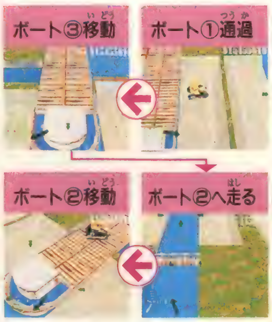
第5の石板

○斜めのブロックは右の堤防に通じる穴にはめろ!!

○最後の石板はタンクの裏から運んできて穴にはめる

④ボートで進路を確保

ボート（手前から①、②、③と表示）でルートを作る手順は、ボート③、ボート②の順番に移動させてルートを確保する。ボート③からボート②へ移動するときは、下船して走って移動する。



ボート①通過

ボート③移動

ボート②へ走る

ボート②移動

○ボート①はすでにルートになっているので通過せよ

○ボート③から走って橋を渡りボート②へ移動する

○ボート②にラムドーザーを置き、ボート③を移動

○ボート②を移動させ、トレーラーのルートを確保

⑤TNT爆弾でビル爆破

ボートでルートを作り終えたら、ボート①にラムドーザーを載せて、TNT爆弾を運搬する。TNT爆弾を持ってボート①の初期位置にきたら、ラムドーザーでTNT爆弾を移動させ、ビルを爆破しよう。



ボート①で移動

爆弾を積む

ボート①で移動

爆弾を移動

○ラムドーザーを積んでボート①で移動していく

○ラムドーザーでTNT爆弾をボート①の荷台に積む

○ボート①にTNT爆弾とラムドーザーを積んで移動

○TNT爆弾をラムドーザーで一直線に押していけ!!

建造物破壊 TNT爆弾とミサイルの2種類を使用せよ!

ラムドーザーで破壊できない倉庫、貨物船、ブロックの3種類の建造物は、バリスタとTNT爆弾を利用して破壊する。



倉庫

貨物船

○射程距離を考えてミサイルを発射せよ



ブロック

○進路確保のときにTNT爆弾を運んだ要領で、ボート①を利用する。ボート③の手前を右に進んだ先にブロックがある

通信ベース

バリスタのミサイルで破壊する倉庫の中に通信ベースが隠されている。作動させると、サブゲームの「ギボンズ迷路」へ通じるルートが新たに出現することになる。



○マシンから降りて階段を上がる

エンジェルシティ

登場マシン ●バックラッシュ

ヒント	
進路確保	いくらテクニックに自信があるからといって、テールスライドだけで進路を確保していくのはツライはず…
RDU作動	街の中が舞台となっているステージのRDUといえば…もう何も考えずに走っていればそのうちネ
建造物破壊	建造物のすぐ横にあり、薄っぺらくて、つっかえ棒がある建造物が残っていないか調べてみよう

RDUの作動、建造物の破壊は制限時間がないので、ゆっくり任務を行っていけば簡単に100％にすることができる。しかし、進路確保のミッションは、そうは問屋が卸さない!! ちょっとでも進路確保の破壊にもたついていると、あっという間にトレーラーが迫ってくる。わずかな操作ミスも許されない緊張のステージなのだ。

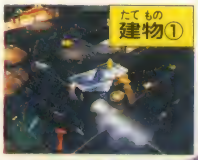


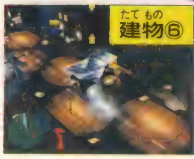
テールスライドはモチロン必須テクだ

進路確保 テールスライドと段差を利用していけ!!

進路確保のために破壊する建造物は、壊す方法により2種類に分類される。1つは、テールスライドで破壊する物。もう1つは、段差を利用して破壊できる物。下に段差を利用して破壊できる4つの建造物を明記しておいた。この4つの建造物については、テールスライドで壊すなどという、時間の無駄遣いをしないように!!

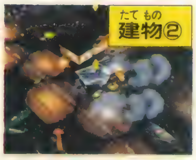
テールスライドで破壊

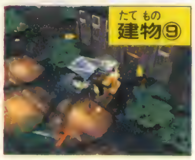




ガソリンタンクを破壊すれば一撃で壊すことができる

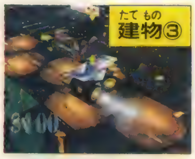
舗装道路の部分を利用してテールスライドで破壊していく





深くぶつかれば、一撃で破壊することも不可能ではない

すべて破壊する必要なし。左半分だけで進路は確保できる





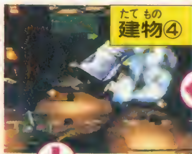
慎重に2回のテールスライドで破壊していくのが無難

最後の建造物もテールスライドで破壊。これで終了

段差を利用して破壊



2本目の通りを過ぎた後の2つの建造物



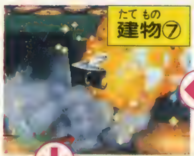


建造物の横のカベを破壊する必要はナシ。ビルだけでOK

直進しながら押しつぶすようにビルを破壊していく



建物⑦と建物⑧の隙間に段差が存在する





勢いをつける必要はない。段差を通ればビルを破壊できる

建物⑦を先に壊してから、建物⑧の破壊に入ろう

エンバーカントリー

登場マシン ●サイクロンスーツ ●バリスタ

ヒント	
進路確保	進路確保が任務だからといって、トレーラーの進路上にある建造物ばかりを破壊するだけが能じゃない
RDU作動	この期におよんで、まだRDUで悩んでいるようじゃあちょっと問題。もう1回道をくまなく回ってみよう
建造物破壊	見落とすような建造物はないと思うのですが…建造物の一部分が残っていないかもう1度確認してみよう

ミッションスタート時に乗っているマシンは、バリスタ。ただし、ミサイルの数が限られているため、バリスタだけで進路確保を実施しようとすると、弾がきれるわ、トレーラーが迫ってくるわで、痛い目に遭うこと必至。どこかに隠されているサイクロンスーツを発見すれば、すべての悩みは解決されるのだが…。



サイクロンスーツはどこにあるのか?

進路確保 スタート直後の建物からサイクロンスーツを入手

スタート直後に道路の右側にある、進路確保とは無関係な建物を破壊すると、中からサイクロンスーツが出現。早速乗り換えて、進路を確保していこう。



スタート直後の道の右側にある建造物めがけてミサイルを撃ち込め!!



破壊された建造物の中から、サイクロンスーツが出現する



サイクロンスーツを入手すれば「鬼に金棒」状態。バリバリ壊していけ!!

アッ!! という間に完了

エクストラステージ

EXTRA STAGE

イージーからハードまでの全20ステージをクリアして安心している諸君!! 気を休めるのはまだ早い。キミたちは世界のどこかに隠れている6人の化学者を見つけたか？ キミたちが彼ら6人の化学者を発見したとき『ブラストドーザー』は新たなる展開を迎える。



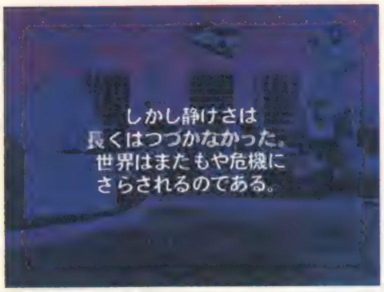
ミッションステージのどこかにいる6人の化学者を見つけて、新たなステージに挑戦!!

ブラストドーザーの任務に終わりはない!! シャトルの滑走路を至急造成せよ!!

すべてのミッションステージでトレーラーの進路確保に成功し、さらに6人の化学者をすべて発見すると、いよいよ有害物質を搭載したトレーラーの最終処分が開始される。これで世界の平和は守られた…と思ったら、緊急事態が発生し、「ブラストドーザー」に新たな使命が下された!! 休む間もなく現場に駆けつけた彼らを待ち受ける任務とは…。



20のミッションステージで進路確保を終了させ、化学者を見つければ、エンディング？



というワケにはいかないみたいだネ

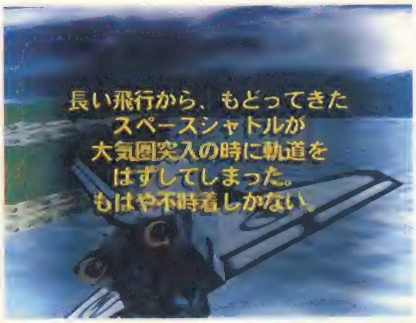
シャトル不時着

登場マシン
- バックラッシュ
- サンダーフィスト

ヒント

進路確保	目の前の建造物だけにとらわれず、イロイロな建造物を破壊していこう。思わぬ発見があるかも？
RDU作動	――
建造物破壊	――

宇宙飛行から帰還したスペースシャトルの軌道が外れ、不時着を余儀なくされた。シャトルを無事着陸させるためには、不時着ポイントにある建造物を跡形もなくすべて破壊しなければならないのだ。シャトルは強行着陸を試みようと、すでに着陸態勢に入っており、破壊活動のために残された時間は、わずか1分30秒しかない!!



厄介な指令が降りてきたもんだ

進路確保 サンダーフィストに乗り換えて破壊!!

スタート時に乗車しているバックラッシュだけで、任務を遂行することはまず不可能。どんなに完璧なテールスライドを行っても、巨大なビルは簡単に破壊できる代物ではない。ならどうするか…実は、このステージには、もう1台のマシンが隠されているのだ（深い理由は突っ込まないように）。周りに大量のTNT爆弾が設置してあるビルを破壊すると、中からサンダーフィストが出現するぞ。

TNT爆弾でビルを爆破してサンダーフィスト入手!!



スタートした状態から直進し、角を左に曲がり進んでいくとサンダーフィストが隠されているビルに到着

えッ!!（左ページに続く）



これで終わりだと思ったら…



今までのミッションで培ってきたテクニックを使っていけば、それほど難しい任務ではないはずだ

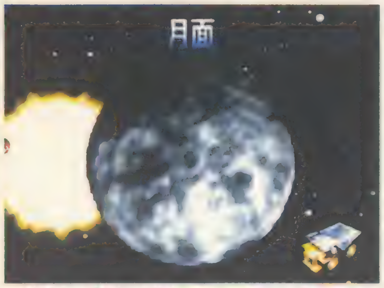
回転アタックからジャンピングパンチにつながる連続技で、迅速に破壊していくのだ



強力な破壊力を持つサンダーフィストだからといって、悠長に破壊活動を行っている余裕はない

活動の場所は地球を飛び出し重力が6分の1の月面世界へ出動

シャトルも無事着陸し、やっとバカンスを楽しめる…と思ったら、再び「ブラストドーザー」にご指名がかかった!! 今回は、ナ、なんと地球を飛び出し、月面ステージとなる。マシンの気密性は大丈夫か? タイヤの空気はどうなるのか? などなど、イロイロ疑問はあるだろうが気にせず任務を遂行しよう。



目的地の月面に到着。思えば遠くへ来たもんだ

スペースシャトルに乗って宇宙へと旅立つ!!

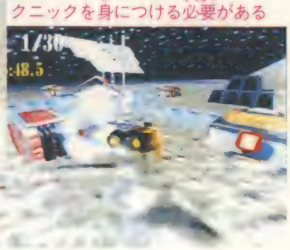

月面ステージで使用するマシンはバックラッシュ。ただし、地球の6分の1しか重力がない月が舞台ということで、ジャンプやテールスライドの感覚はまったく別ものになっている。軌道修正を確実に行ってコントロールしていこう。

月面	
目的	建造物破壊
制限タイム	6分00秒以内
ゴールドメダルタイム	4分00秒以内

段差を利用しながら大ジャンプで破壊

重力の影響でジャンプ中の滞空時間が異様に長い。空中で軌道修正すればいろいろな方向にジャンプ可能


空中で方向修正!!

月面で使用する技は、テールスライドとジャンプ。この2種類のテクニックを身につける必要がある


月面基地①

スタート地点から直進した方向にある


テールスライドで破壊せよ!!

月面基地②

スタート地点の右後方に位置している


ジャンプとテールスライドで破壊せよ!!

単独の建造物

独立した建造物は月面に3ヵ所ある

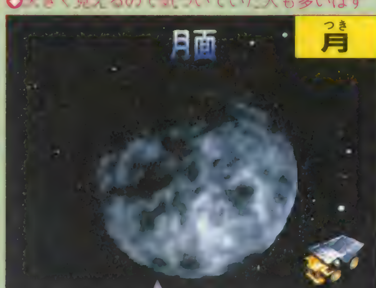

ジャンプで破壊せよ!!

次の任務は?

マップ上に見え隠れする他の惑星は一体なんだ!?

月面での任務をクリアすると、初めて「ブラストドーザー」に安息の日々が訪れる。はずなんだけど…本当か? 地球を飛び出して月面まで活動範囲を広げた「ブラストドーザー」がこのまま引きこもってしまうとは到底思えないんだけど。それに、みんなも気付いていると思うけど、全体マップで地球の周りを回っている(ように見える)惑星と太陽も気になるところ。同じく全体マップに出てきた「月」がステージになったことを考えれば、新たなステージの存在を否定はできないよね。

マップ上で3つ以上の惑星を確認できる

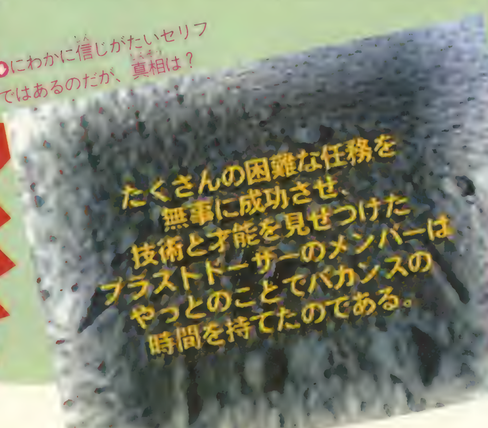

大きく見えるので気づいていた人も多いはず




太陽に行くようなことがあるのかな?

マップ上にある月面に行けるということは…

これで終わるのか!?

にわかに信じがたいセリフではあるのだが、真相は?




SUB GAME STAGE CAPTURE
サブゲームステージ攻略

ステージをクリアするまでの時間を1秒でも縮めてゴールドメダルを取りたいと願うそこのキミ!! ショートカットの方法、マシンの選択などを詳しく3つのレベルごとにお教えします!!

制限時間内に目的を果たしてゴールドメダルをその手につかめ

サブゲームステージをクリアするには、制限時間内に定められた目的を果たす必要がある。クリアした時間次第でプレイヤーには、3段階のメダルが与えられる。ブロンズやシルバーのメダルの輝きだけでは物足りない人のために時間短縮法を伝授してゆくぞ。



⬆サブゲームステージでは、ゲームの最初に目的と制限時間が表示される



⬆ゴールドメダルを取るためのクリア時間が、あらかじめ設定されている

3種類のゲームで定められた目的を果たせ

制限時間内にプレイヤーが行うゲームには、建造物破壊、RDU作動、タイムトライアルの3種類がある。同じ種類のゲームでも、ステージによって建造物、選択できるマシンの数など構成が異なり、難易度も変化していく。



⬆選択できる範囲内で最善のマシーンを選んでゲームに臨もう!!

ミッションステージで高速車両を獲得せよ

高速車両タイプの車は、すべてミッションステージで入手する。ミッションステージで1度でも高速車両タイプの車に乗ればサブゲームステージで使用可能となる。ミニバンはハードレベルでしか入手できないので注意しよう。

ミッションステージで獲得できる高速車両



⬆破壊よりもスピードを重視したタイプだ

EASY LEVEL
イージーレベル
全14ステージ

文字の説明や矢印によって、各マシンの操作方法を学びながら建造物を破壊していく、といった練習要素の高いステージが目立つ。また、マシン選択が可能なステージでは、最も操作が簡単かつ破壊力も抜群のラムドーザーを使うことができるので、思ったよりもスムーズにステージをクリアでき、ゴールドメダルを取ることができるだろう。



⬆指示どおりにプレイすれば、それぞれのマシンの特徴をつかむことができるぞ

練習：Jボム

目的	建造物破壊
制限タイム	5分00秒以内
ゴールドメダルタイム	1分20秒以内

ターゲットの真上にJボムの影を持ってくる

ビルは3つのブロックに分かれて密集している。破壊手順はスタート地点から直進して2ブロック、右折して1ブロックを破壊する。ビルの中心にJボムの影を合わせて破壊するのがポイントだ。ビルの高さはすべて手前より奥の方が低いので、1つのビルを破壊したら上昇しないで続けて破壊するようにしよう。



⬆影の大きさで、自分のいる高度も確認できるぞ



ビルの中央を狙え

練習：サイドスワイプ

目的	建造物破壊
制限タイム	1分00秒以内
ゴールドメダルタイム	0分40秒以内

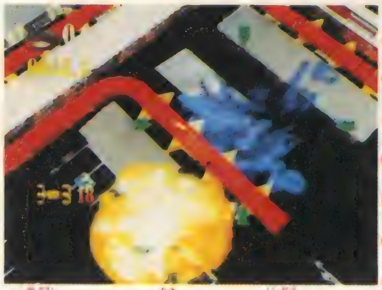
赤い矢印の中央を移動して攻撃せよ

赤い矢印の上を忠実に通過して、黄色い印のある所で両サイドに攻撃すれば最小の攻撃回数で済むので、補充アイテムを取る必要はなくなる。カーブでは矢印からはみ出ないようにカーブ手前でコントローラを進行方向に入れ、倒したままでカーブを曲がると良い。

近づき過ぎに注意



◯2番目のカーブが最も急だ。カーブの抜け切った先を見るようにすると曲がりやすいぞ



◯矢印とマシーンが重なるように移動しろ

練習：バックラッシュ

目的	建造物破壊
制限タイム	6分00秒以内
ゴールドメダルタイム	0分22秒以内

テールスライドと地形の起伏を利用しろ

破壊の手順は赤い矢印に沿って行う。破壊方法はスタート地点の前方と右側にある建物はテールスライドで、ステージ右奥にある建物は手前にある段差に乗り上げて破壊する。段差は両端に2つあるのでそれぞれの段差を利用する。



◯ここは一発お得意のテールスライドでガツンといっときましょう！

地面をチェック



◯ちょっとしたことのようだが、わりと重要だったりする



◯得意技のテールスライドでも、この建物はチト硬いので、段差を利用しよう

練習：スカイフォール

目的	建造物破壊
制限タイム	1分00秒以内
ゴールドメダルタイム	0分10秒以内

車体が傾いた時にターボ機能を使え

谷の間にある建物を地形の段差とターボ機能を利用して破壊する。ジャンプした時にできるスカイフォールの影を建物の中央に持ってくれば2回の攻撃でクリアできる。スカイフォールはジャンプ中でも多少の方向修正ができる。

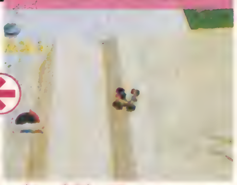


◯2つの建物の境目を目指してジャンプをしよう

ターボ機能＋地形の起伏



◯底力のあるターボ機能は、段差のある地形と組み合わせてこそ真の力を発揮する



◯何の機能も使わなければ、移動しづらく悪酔いするだけの地形だといえよう

練習：サンダーフィスト

目的	建造物破壊
制限タイム	3分00秒以内
ゴールドメダルタイム	0分30秒以内

破壊する建造物は3カ所に分かれる

建造物は3カ所にかたまっていて、大きな建造物よりも小さな木箱の破壊を優先させるつもりで破壊していくと壊し残しがないぞ。攻撃方法は、ジャンピングパンチと回転アタックの連続攻撃で建造物を破壊するのが基本だが、技を出す前後にも足場を建造物に持ってくるようにすると効率良く破壊ができる。

ジャンピングパンチ



◯やはり得意技だけあって、破壊力は抜群だ。だが、それだけで終わってはイカンのだ

着地時にも破壊可能



◯着地した瞬間にも破壊できる

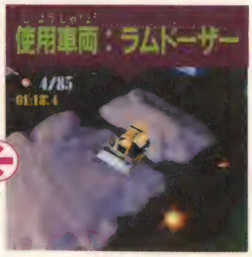
トワイライト工場

目的	RDU作動
制限タイム	1分20秒以内
ゴールドメダルタイム	0分35秒以内

段差を利用してRDUを作動させる

角では直角に曲がらず早めに曲がる、段差を通過しながら移動する、の2つが移動の基本パターン。進み方はスタート時に左折、基本は柵沿いに移動して、段差のある場所では段差を通過する。1周したらステージ中央へ直進せよ。

使用車両：ラムドーザー



◯スタート後左折。段差を通過すれば両側のRDUが作動する



◯柵沿いに移動。だが、角は端まで行かずに早めに曲がるのがベスト

ステージの中央へ



◯最後にステージの真ん中に残っているRDUを作動させる

クーター川

目的	タイムトライアル
制限タイム	1分12秒以内
ゴールドメダルタイム	0分35秒以内

悪路を通ってショートカットしろ

普通に外周するかのように見えるコース。だが、ショートカットしてしまえば普通に走った場合との時間の差は歴然なのだ。スタートしてすぐに右折してコースからはずれ悪路を走って橋の手前に出る。橋を渡ったら右折して再度ショートカットしてスタート地点に戻る。つまり、川の周りをぐるぐると回るだけで1周したことになるというルートなのだ。

使用車両：スタースキー



悪路を通ってもスピードの低下の少ないのがこの車のウリだ

通信ベース

スタート地点から見てちょうど後ろの方向に走ると、ステージの端にすり抜け可能な壁がある。壁をすり抜けて進むと建物の中に「スケリー橋」に続く通信ベースがある。



建物を破壊するのだ!!

スケリー橋

目的	タイムトライアル
制限タイム	3分00秒以内
ゴールドメダルタイム	2分00秒以内

ガケをすり抜け時間を縮めろ

ショートカットが可能なコース。スタートして、2つめの橋を渡ると、芝生がはげた地面と少しへこんだガケが右に見える。ガケは通れないように見えるが、実は通過可能で、橋の手前に出ることができ、1周したことになる。

使用車両：ホットロッド



見落とさないように画面右側に注意しながら走ろう

芝生がはげて茶色くなっているのが見えたらガケに突っ込め





色の違うココ!!

スリーク通り

目的	タイムトライアル
制限タイム	1分15秒以内
ゴールドメダルタイム	0分50秒以内

ガードレールに沿って内側のコースを走れ

スタート後左折し水路を横切る。水路を越えた時のジャンプを利用して、進行方向から見て左側にある駐車場の建造物を破壊してショートカットのコースを作る。コースを作ったら、後はガードレールに沿って内側を走って1周する。

使用車両：ミニバン



水路を利用して大ジャ〜ンプ。落下地点を建造物にしぼり込め



抜け道を確保できたら、後は新たなる記録を残すだけのために、ひたすら走り抜くのだ!!

ハンドリングの良い車だから、カーブは曲がりやすいのだ。内側のコースをガードレールに沿って走ろう



キップリングGAS

目的	建造物破壊
制限タイム	1分00秒以内
ゴールドメダルタイム	0分20秒以内

6ヵ所のガスタンクの位置を覚えろ

ガスタンクはスタート地点から見て前方と斜め右の2つ。2つめのガスタンクを右折して右斜めに1つ、道路を横切った巨大な建造物の裏の左側に1つ。さらに巨大な建造物の裏側を通って道路沿いを左折すると1つ、再び左折して最後の1つがある。



巨大な建造物は破壊する必要はないが、隣の建造物はミサイルなしで破壊できる



矢印の先に残り2つのガスタンクがあるぞ。ガスタンクを破壊したら右折しろ

マリーン地区

目的	タイムトライアル
制限タイム	1分00秒以内
ゴールドメダルタイム	0分40秒以内

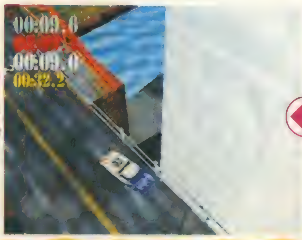
ブレーキ操作で最後のカーブを曲がれ

ゴール手前にあるカーブが最も急で曲がりづらい。ブレーキをかけ、スライドを押さえながら車の後ろをビルにぶつけて、その反動を利用して曲がりきるのだ。

使用車両：ホットロッド



最高速度が最も速いこの車でタイムを縮めろ!!





ビルに車の後部をぶつけてしまえばいいわけだ

最終コーナーを曲がるのがポイント

●クーター川 ●スケリー橋 ●スリーク通り ●キップリングGAS ●マリーン地区 ●オリオンプラザ ●サルベージ港 ●ジェイド高原 ●コバルト鉱山

オリオンプラザ

目的	建造物破壊
制限タイム	2分00秒以内
ゴールドメダルタイム	1分00秒以内

TNT爆弾には直線的に触れろ

全部で10個あるTNT爆弾を運ぶ時は、ステージの端に寄せておいて、そのまま真っすぐに建造物のある方向へ運ぶのが一番楽な移動方法だ。ただし、TNT爆弾を移動させる時には、必要以上に他の爆弾に触れないように。1つ1つ慎重に移動させよう。

端に寄せて直線的に移動



端に寄せてしまえばステージが歯止めになってズレてしまうことはない



穴に落ちてしまったTNT爆弾は、取り出すことはできない。爆発あるのみなのだ

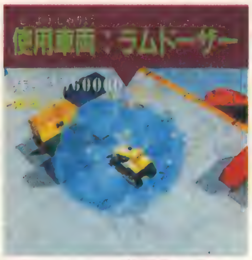
サルベージ港

目的	建造物破壊
制限タイム	2分30秒以内
ゴールドメダルタイム	0分50秒以内

建造物の中央を狙って突き進むのだ

建造物の中央を通れば効率良く破壊ができる。建造物は個数ではなく、1つのかたまりを壊すと金額が加算されるので壊し残しのないように注意が必要だ。2列に平行して建造物のかたまりがある場合は、1度で破壊せずに端まで行ってからUターンして直線的に壊すようにした方が良い。

また、海にある貨物船はバリスタを使えば破壊できるが、効率の良い方法とは言えない。



一かたまりの建造物を破壊すると$40000が入るぞ!!

どちらを壊しても同じ金額が入る



たったひとつの建造物を破壊するのは簡単だ



いくつも建造物が積まれているが一山で計算される

ジェイド高原

目的	タイムトライアル
制限タイム	3分30秒以内
ゴールドメダルタイム	1分50秒以内

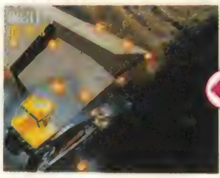
ショートカットするために建造物を破壊しろ

スタートして2本目と3本目の木の間にショートカットの入口がある。橋を渡った後右折して、より川に近い方の建造物を破壊してショートカットコースを自分で開拓して時間を短縮する。



木の陰に隠れているので、見落とすことのないようにしよう



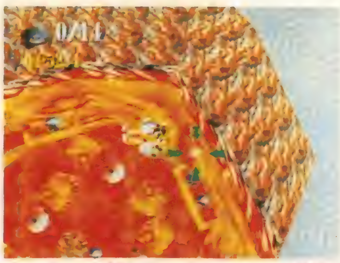


橋を過ぎたらスピードを落とすことなく建物を破壊するために右折しよう。そして、新たなる道を切り開いて進んで行くのだ

MEDIUM LEVEL ミディアムレベル

全14ステージ

敵が出現したり、建造物が移動したり、破壊しづらい位置にあったりと難易度の高いステージが目立つ。通信ベースが毎回あり、サブゲームステージだけで1つの輪でつながってしまうような構成の場所もある。また、画面右下にラジコンマークの表示されるステージでは、視点の切り換えができない。その代わりというワケでもないが、十字キーでも操作ができる。



ステージを進むごとに、さまざまな制限が加えられて建造物の破壊は難しくなってくる

コバルト鉱山

目的	タイムトライアル
制限タイム	1分20秒以内
ゴールドメダルタイム	0分40秒以内

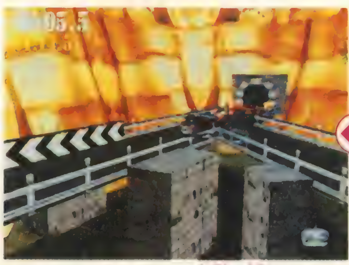
狭くなった道路は車体をすらないように

2番めのカーブが一番急なカーブだが、ハンドリングの良いミニバンなら1度で曲がれる（ラジコンマークがある）。



ラジコンマークのあるステージは視点が固定されて見づらい





カーブのポイントでは視点が遠くなってしまうので、ガードレールの角にぶつけないように曲がろう。また、十字キーも使用できるのでやりやすい方を使おう

ジオート広場

目的	建造物破壊
制限タイム	1分30秒以内
ゴールドメダルタイム	0分40秒以内

球体の高度と動きに合わせて破壊する

球体の動きに合わせて、破壊する方法を変える必要がある。上下に移動する球体の場合は球体の影の下から攻撃するのが最も簡単だ。球体が下にある時は上から破壊することもあるがJボムの影を球体に合わせれば良い。左右に移動する球体の場合は球体が端に振り切ってスピードが低下する時に破壊するように。移動スピードは球体によって違うが破壊の方法は同じ。

上下移動の場合



この位置で待っていれば黒い球体が上がってきたところを破壊できる

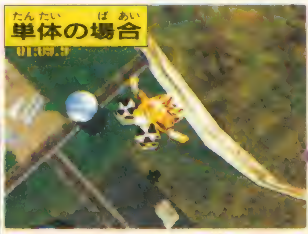
OR



球体の影に入り込んでジェット噴射で上昇して破壊すればOKだ！

左右移動の場合

単体の場合



矢印の表示されている球体は左右に移動する。Jボムの影がある場所は球体が端に振り切れる位置だ

それぞれが上下、左右にバラバラに移動してはいるが、浮いている高さの違う球体同士が重なる瞬間が確実にあるので…

複数の場合





そこにボムの影を持ってきて、急降下アタックをすれば球体を破壊することができるのだ

通信ベース

スタート地点から見て右下にある赤い屋根の建物に向かおう。一見何もないように見えるかもしれないが、建物を破壊すると「リザード島」に続く通信ベースが出現する。



赤い屋根が通信ベースの目印だ!!

リザード島

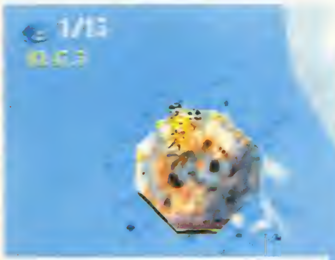
目的	建造物破壊
制限タイム	4分00秒以内
ゴールドメダルタイム	2分30秒以内

浮遊島は端に来るとスピードが落ちる

左右に移動する浮遊島は、端に振り切ってスピードが落ちた時に攻撃すると簡単に破壊できる。火山の中にある球体を破壊する時は、Jボムの影を球体に合わせて、そのまま降下すれば良い。少しでも赤い部分に触れるとミスとなるため、火山の中では極力無駄な移動は避けるのが良いだろう。

海に落ちてもミスとなるので浮遊島が振り切れる場所を見極めよう





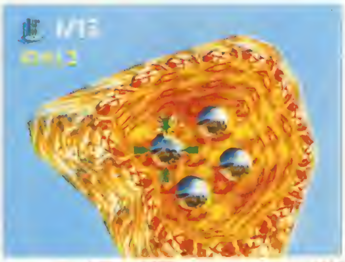
そして、スピードが低下した時に攻撃を加えれば良いのだ

端に来た時が破壊のチャンス!!



Jボムの影で照準を合わせて降下

赤くなっている部分に触れることはできないので上空で攻撃の位置を定めよう



1つ目の球体を攻撃したら、ジェット噴射で高度を保ったまま続けて破壊せよ

通信ベース

直進すると高い山と左右に2つの球体が浮いているのが見える。さらに海側に向かって進み山を越えると、緑の芝生の上に「セイレン海」に通じる通信ベースがあるぞ。



山を越えると小さく見える

セイレン海

目的	建造物破壊
制限タイム	6分00秒以内
ゴールドメダルタイム	1分40秒以内

柱の高さの違いでジェット噴射を調節しろ

マーカーの破壊の時以外は、ジェット噴射を常に行い高度を保つ。マーカーとJボムの影が重なった時にジェット噴射を止めて、破壊する。全部で15本ある柱の高さは同じではない。スタート地点から見て一番左奥の柱の高さが最も低く海に落ちやすくなっているので確実に影をマーカーに合わせよう。

建造物破壊は惰力で…



高度を保って影を見ながら移動する

通信ベース

通信ベースは、ステージの右奥にあるぞ。距離的には、スタートする陸地から最も遠い位置の小さな四角い島の上に「タカー港」に通じる通信ベースがある。



ステージ右上を目指して飛行せよ

ダガー港

目的	建造物破壊
制限タイム	4分00秒以内
ゴールドメダルタイム	2分00秒以内

山の上にもある浮遊島を見落とすな

左右にある浮遊島は、端に振り切った時に攻撃するのが最も簡単な方法だが、端で攻撃のできない構造になっている浮遊島がほとんど。攻撃のポイントとしては浮遊島の通過地点で断続的にジェット噴射を利用して低空で待ち、徐々に高度を下げることしかないのだ。浮遊島のある場所は海沿いのほかに建物を越えたガケにも1つあるので忘れるな!!



スピードが低下する両端では攻撃できないのでひたすら高度調節をするのだ

通信ベース

ステージで唯一の建物の中に通信ベースが隠れるようにある。建物のある場所は、スタート地点から直進したガケの下にあり、「マグマ島」へと通じているのだ。



建物の中央に見えているぞ

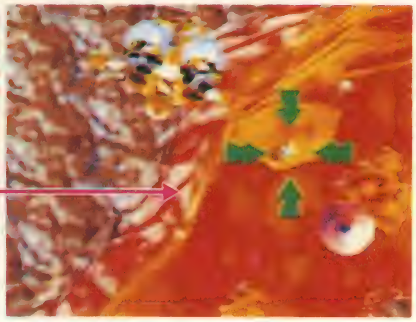
マグマ島

目的	建造物破壊
制限タイム	5分00秒以内
ゴールドメダルタイム	2分00秒以内

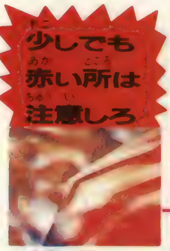
下だけでなく四方の壁面にも触れるな

マーカー、浮遊島、球体といずれの建造物も前のステージで出現したものばかりで破壊のポイントは同じ。ジェット噴射でJボムの影とターゲットを合わせながら高度を調節せよ。

ただし、壁に当たることができないので、下だけでなく横にも触れないように注意する必要がある。いきなり上昇して高い位置にある建造物を狙うことは避けよう。最初は低い位置にある建造物を破壊して、徐々に高度を上げていくのがポイントだ。



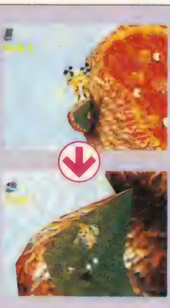
火山の外に出たからといって、安心しきってはいけないぞ!!



火山は中だけでなくまわりの部分にも注意が必要だ

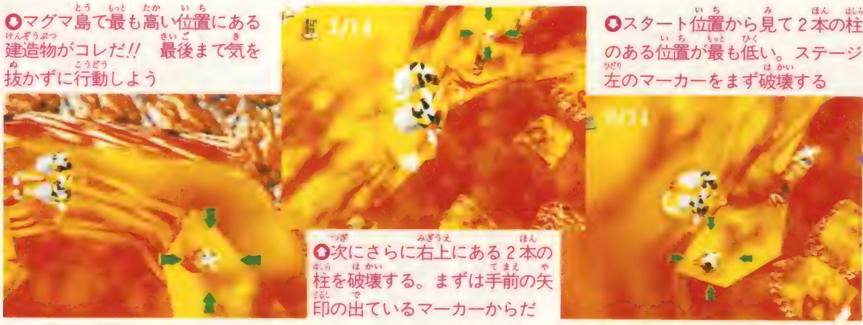
通信ベース

火山の外側に出ないと通信ベースを見つけることはできない。スタート地点から見て、右下の火山の外にある陸地の上に通信ベースがあり、「バブーン迷路」へと続く。



火山の外に出れば島があるぞ

マーカーの破壊方法



スタート位置から見て2本の柱のある位置が最も低い。ステージ左のマーカーをまず破壊する

次にさらに右上にある2本の柱を破壊する。まずは手前の矢印の出ているマーカーからだ

マグマ島で最も高い位置にある建造物がコレだ!! 最後まで気を抜かずに行動しよう

バブーン迷路

目的	RDU作動
制限タイム	2分00秒以内
ゴールドメダルタイム	1分10秒以内

移動はできるだけ壁ぎわを通ろう

カメラが固定されるラジコンマークのあるステージなので、RDUが作動したかどうか確認しづらく難易度は高いぞ。

ポイントとしては、RDUに近い方の壁に沿って移動し、カーブ、通路の分岐点では内側を通るということだ。

敵は緑、青、赤、黄の順に移動スピードが速いので速度を頭に入れて移動しよう。



視点の切り替えができないので、RDUが作動する時の光を確認しながら進もう

分岐点ではRDUの近くを通過せよ

グランダーズタウン

目的	タイムトライアル
制限タイム	3分30秒以内
ゴールドメダルタイム	1分45秒以内

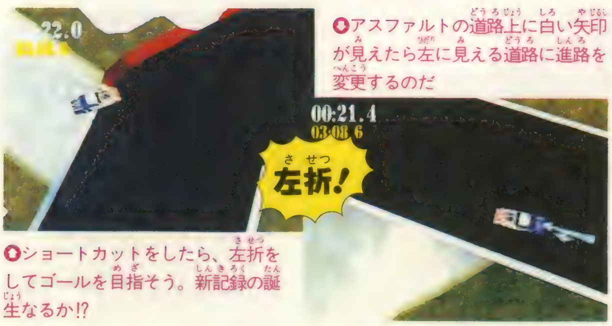
道路上に矢印が見えたら左折しろ

アスファルトの道路上に左向きの矢印が出ているところは、左折すればショートカットすることができるので目印にしよう。

さらに、ゴール手前にある障害物は、直進して通り抜けることができるぞ!!



2つの建物を避けるために直線的に進入するのだ



アスファルトの道路上に白い矢印が見えたら左に見える道路に進路を変更するのだ

ショートカットをしたら、左折をしてゴールを目指そう。新記録の誕生なるか!?

モレーンチェイス

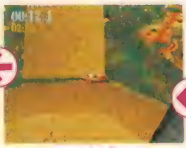
目的	タイムトライアル
制限タイム	2分40秒以内
ゴールドメダルタイム	1分10秒以内

3つ目の壁を左折!! ショートカットせよ

悪路を走るショートカットがあるので、悪路に強い高速車両スタースキーを使用する。スタート地点から3つめの壁を通過したら、ハンドルを左に切って、悪路を進む。壁ぞいに走るとコースが見えてくるが、復帰せず土手を利用して段差を越え、さらに左に進路をとる。もちろん悪路を走るのだ。



ショートカットスタート。悪路なのでスタースキーを使用





コースに復帰するにはまだ早い！ もう1ヵ所のショートカットがあるのだ。このラインで行けば間違いなくゴールドメダルをとれるぞ

直進はするな



そっちはダミーだ。操作ミスで乗ってしまうとタイムロスに

シルバー広場

目的	建造物破壊
制限タイム	2分00秒以内
ゴールドメダルタイム	1分00秒以内

外側の道路に建造物はないぞ

サンダーフィストを使って、25個の小さな建造物を破壊するので、建造物をどれだけ最短のルートで逃さず破壊できるかがポイント。このステージのマップは、道路で3×3の区間に分けられているので、区間ごとに調べていけばそれほど迷うこともないだろう。



こんな小さな木箱めがけて、ローリングアタックの照準を定めているところ。ミスるとタイムロスになるぞ

ジャンピングパンチ炸裂っ!! 木箱を見事粉砕。この調子でどんどん木箱を粉々にしていこう！



すべて内側にある



画面左上にも木箱が…うそ。あれは木箱があといくつあるかを表しているのだ

ミカタウン

目的	建造物破壊
制限タイム	2分00秒以内
ゴールドメダルタイム	0分50秒以内

木の陰に隠れた建造物を見落とすな

画面の右下にラジコンマークが出ているので、十字キーでもプレイが可能。各建造物をゼロ距離砲撃で破壊していこう。木の陰に隠れた建造物を忘れないように。



ラジコンマークがあるステージは、十字キーでも操作が可能。お好みのポジションどうぞ

木の陰をよく見てみよう。まだ建造物が残っているぞ！





視点が変なので、操作しにくいかも

コルベイン山

目的	タイムトライアル
制限タイム	1分40秒以内
ゴールドメダルタイム	0分55秒以内

スタートラインを通らずに時間を縮めろ

スタートラインの右側を通過しても周回数をカウントしてくれるので、少しでも走行距離を短縮して、ベストラップをたたき出せ！



ミニバンは安定した走りができるので使いやすい

ミニバンは水に入るとスピードダウンしてしまう。だが、このコースは水に入らなくても周回したことに



通信ベース

スタート地点の正面にある川の中を走って、壁をくぐったところにある。作動させるとサブゲームステージの「バイソンラリー」へのルートが出現する。




川の中をずんずん進んでいこう

バイソンラリー

目的	タイムトライアル
制限タイム	2分00秒以内
ゴールドメダルタイム	1分20秒以内

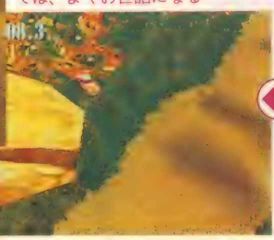
坂を下り切る前にハンドルを右に入れろ

スタースキーを使って悪路を走ってショートカットをしよう。下り坂での大ジャンプ中に、3Dスティックを右に倒して、ショートカットの準備をしておこう。



ジャンプ中に3Dスティックを右に倒しておこう

悪路を走るにはスタースキー。ショートカットができるステージでは、よくお世話になる



柵にぶつかるな



柵にぶつかるとタイムロスになってしまう。ゴールドメダルを獲得するには細かい配慮が必要

●モレーンチェイス ●シルバー広場 ●ミカタウン ●コルベイン山 ●バイソンラリー ●モーガン村 ●ハートランド ●フォールションGAS ●ギボンズ迷路

モーガン村

目的	建造物破壊
制限タイム	1分50秒以内
ゴールドメダルタイム	1分10秒以内

TNT爆弾に触れて建造物を壊せ

ステージ開始と同時にバックして、TNT爆弾を建造物に当てる。正面にある建造物を破壊したあと、道路を左に曲がったほうが、TNT爆弾で破壊しやすい位置に建造物があるぞ。



TNT爆弾を建造物に当てれば一気に破壊できる。テールスライドするよりも楽だぞ

建造物以上にTNT爆弾があるが、テールスライドができないので邪魔になるときもある

テールスライドで壊す





テールスライドで破壊する建造物も

HARD LEVEL ハードレベル 全3ステージ

全部で3ステージから構成されるハードレベル。ゴールドメダルの条件は非常に高く、クリアするためには、無駄な動作をしないことが重要だ。

ワープ可能なステージ



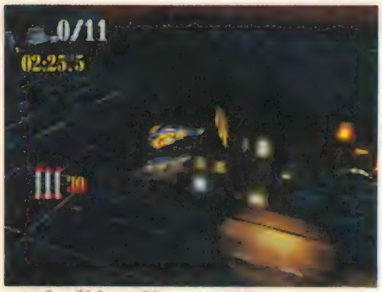
「敵」も登場するようになるぞ

ハートランド

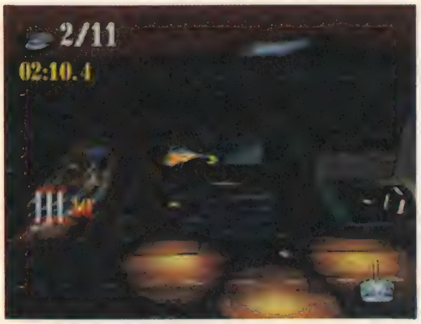
目的	建造物破壊
制限タイム	2分30秒以内
ゴールドメダルタイム	1分30秒以内

縦方向に建造物を破壊してゆけ!!

ミサイルは70発しかないので、ゼロ距離砲撃をして弾数を節約しよう。建造物は道路ぞいに配置されているので、縦方向に破壊しながら進もう。ステージが暗いので、壊し残しには注意。ちなみに、ここにもラジコンマークが出ている。



進路を道路と平行にとり、破壊していこう



弾数節約のため、ゼロ距離砲撃をしながら進もう。命中率100%をめざせ!

フォールションGAS

目的	建造物破壊
制限タイム	1分10秒以内
ゴールドメダルタイム	0分30秒以内

線路沿いにあるガスタンクを見落とすな

スタートしたら道路にそって正面に飛ぶ。ガスタンクを2カ所破壊したら右に曲がる。ガスタンクが見えたら破壊する。再び右に曲がると近くにもう1個あるので破壊。次に、線路の両端にあるガスタンクを破壊するのが最短ルート。

両端に分布



線路を右側に飛んでいれば見つかるぞ



こちらは左端、左右に離れて広がっている

ギボンズ迷路

目的	RDU作動
制限タイム	3分00秒以内
ゴールドメダルタイム	2分00秒以内

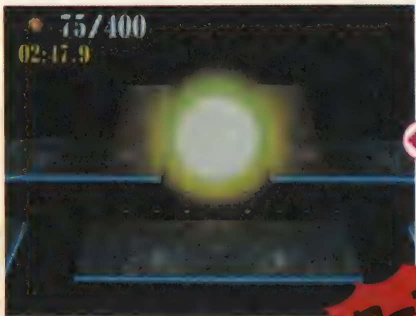
敵を引きつけてからワープを実行せよ

4台のラムドーザーみたいな敵に当たってしまうと、最初からやり直しになってしまう。このステージにはワープできる通路があるので、敵を引きつけてワープしてしまおう。敵はワープできないので、その隙にRDUを作動させろ。

敵を引きつけてワープ地点まで逃げろ



ワープだ!!



敵はワープしてこないので安心して利用できる。敵がいない間にRDUを作動

ココをはずせ!!



ゴールドメダル74個獲得

ブラストドーザー BLASTDOZER 予備隊員任命証

Name:

汚染物質FK540の被害を最小限に抑え、破壊の限りを尽くし地球の浄化を完遂。激務の合間にサブゲームステージでの新記録の樹立に成功。以上の条件を満たし、ゴールドメダル74個獲得の達成をここに認定し、キミを「ブラストドーザー」予備隊員として正式に任命する。

緊急の出動要請に対しても迅速に対応できるよう、常日頃から訓練を怠らず、今以上の技術向上に邁進せよ。

ファミマガ64『ブラストドーザー』攻略チーム

本誌から取りはずすこともできる!!

今回の「ブラストドーザー」の攻略記事は、このままでも支障なく使用できるが、「ここをはずせ!!」と書かれた部分にある2つのホッチキスをはずすことで本誌から切り離し、攻略本として使用することができる。ホッチキスは66ページからはずすように。また、はずした後は、ケガをしないようにホッチキスを元の状態に戻しておこう。

ココをはずせ!!



ファミマガ64

ランキングBOX

人気ゲームは？ 売れてるゲームは？
知りたい情報が一目でわかる!!

前人気　読者評価　売り上げ

対応機種、新タイトルの発表でトップ20が揺れる!!

今回は、前号で発表された対応機種の変更や新タイトルによって、上位陣にも変化が起こっている。とくに『ゼルダの伝説64（仮称）』。今までN64DD専用として紹介されてきたが、ロムの発売も明らかにされた。それぞれ内容が異なるかは未定だが、今回から別タイトルとして扱っていくぞ。

さて、ランキング初登場のタイトルでは、5位の『ポケットモンスター64（仮称）』、14位の『シムシティ（仮称）』に注目。どちらもまだタイトル発表のみだが、早くもトップ20入り。今後の動向が気になるところだ。また、今回の注目ソフトだが、ここはやはり、今発売されようとしているタイトルを押さえておきたい。というわけで『ブラストドーザー』に決定。発売日は3月21日。先週の17位から7ランクアップを果たしている。

今回の注目ソフト　ブラストドーザー

ロボットや特殊車両で、建造物を破壊！ 制限時間にハラハラドキドキ！ 効率よく壊す方法を探す楽しみもある！ 今号のとじこみ付録を参照に、超一流の"壊し屋"を目指そう!!



●壊す順番やマシンの乗り換えなど、パズル要素もふんだんに盛り込まれているぞ

Reader's Request TOP 20

前回	今回	ゲーム名	スペック	ポイント
1	1	★実況パワフルプロ野球4 2週連続の首位。今後もランキングに残れるか!?	N64 コナミ 3月14日 8900円(別)	343
3	2	MOTHER3 キマイラの森(仮称) タイトルが再び「仮称」に…。なぜに!?	N64DD 任天堂 発売日未定 価格未定	179
—	3	ゼルダの伝説64(仮称) 今回はロムに軍配。発売はロムのほうが早い模様	N64 任天堂 発売日未定 価格未定	164
2	4	ゼルダの伝説64(仮称)	N64DD 任天堂 発売日未定 価格未定	140
4	5	がんばれゴエモン5 ～ネオ桃山幕府のおどり～	N64 コナミ 発売日未定 9800円(別)	137
—	5	ポケットモンスター64(仮称)	N64DD 任天堂 発売日未定 価格未定	137
5	7	スターフォックス64	N64 任天堂 4月27日 8700円(別)	101
6	8	スーパーマリオRPG2(仮称)	N64DD 任天堂 発売日未定 価格未定	98
10	9	ポケットトモンスター2 金	GB 任天堂 発売日未定 価格未定	82
17	10	★ブラストドーザー	N64 任天堂 3月21日 6800円(別)	74
8	10	★実況パワフルプロ野球3 '97春	SFC コナミ 3月20日 6800円(別)	74
26	12	★ドラえもん のび太と3つの精霊石	N64 エポック社 3月21日 7980円(別)	70
7	12	ヨッシーアイランド64	N64 任天堂 発売日未定 価格未定	70
9	14	エフゼロ64(仮称)	N64 任天堂 発売日未定 価格未定	47
11	14	金田一少年の事件簿(仮称)	N64 ハドソン 発売日未定 価格未定	47
—	14	シムシティ(仮称)	N64DD 任天堂 発売日未定 価格未定	47
12	14	★スーパーファミコン ドラゴンクエストIII そして伝説へ…	SFC エニックス '96年12月6日 8700円(別)	47
12	18	ポケットモンスター2 銀	GB 任天堂 発売日未定 価格未定	43
20	18	時空戦士テュロック	N64 アクレイムジャパン 発売日未定 8480円(別)	43
—	18	たまごっち倶楽部(仮称)	GB バンダイ 7月未定 4500円(込)	43

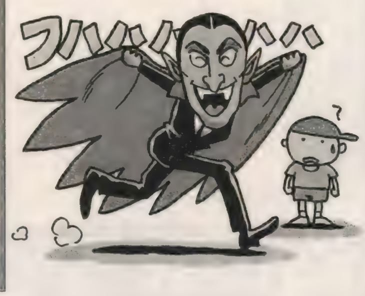
※Reader's RequestはNo.5のアンケートハガキ1000通を3月12日に集計した結果です。表中のポイントは実際にそのソフトに投票した人数、ゲーム名の★印はNo.6・7合併号の発売までに既に発売されているソフトを示しています。ハード名のSFCはスーパーファミコン、N64はニンテンドウ64、GBはゲームボーイの略となっています。

ファミマガ読者が新作ゲームをスルドく評価

Reader's Ranking '97

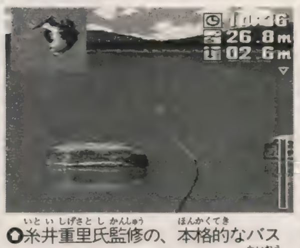
今回の対象ソフトは5本。SFCが3本とGB2本だ。この中で注目したいのは『スーパーボンバーマン5』。シリーズものは、ひとたび人気を得られれば強いが、とっつきやすいゲームほど、マンネリになりがちと言える。『5』はステージ数が100に増え、「達成率認定システム」といった新要素が加えられているが、プレイした人たちの反応はどうだろう。また、『糸井重里のバス釣りNo.1』の結果も気になる。『MOTHER』シリーズを代表とする、糸井氏＋HAL研が開発した釣りゲームは、どう評価されただろう。

では結果だが、まず『スーパーボンバーマン5』は総合得点で23点台という好成績。各項目とも点数が高く、3項目で4点台をマークしている。項目を比べると、オリジナリティがやや低くかったようだが、『ボンバーマン』好きなら十二分に満足できる内容と言えるだろう。次に『～バス釣りNo.1』だが、こちらも総合得点で22点台の好成績をおさめた。抜きん出て点数の高い項目はないが、どの項目も平均的に高い。熱中度やオリジナリティが比較的高いことからも、ほかとは一味違う釣りゲームとして、プレイヤーに受け入れられたようだ。



SFC 糸井重里のバス釣りNo.1

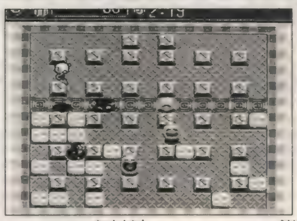
任天堂	2月21日	7800円(別)
釣り	総合	22.41(5位)
キャラクタ	音楽	買い得
3.55⑫	3.50⑧	3.78②
操作性	熱中度	オリジナリティ
3.74④	3.95④	3.90③



糸井重里氏監修の、本格的なバス釣りゲーム。サテラビューにも対応

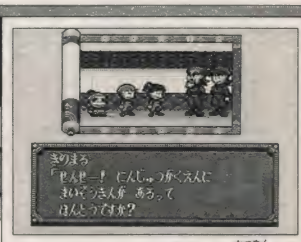
SFC スーパーボンバーマン5

ハドソン	2月28日	6980円(別)
アクション	総合	23.17(2位)
キャラクタ	音楽	買い得
4.10⑤	3.63⑤	3.73③
操作性	熱中度	オリジナリティ
4.08③	4.06②	3.58⑥


シリーズ最新作は100ステージ。新たに「達成率認定システム」を搭載

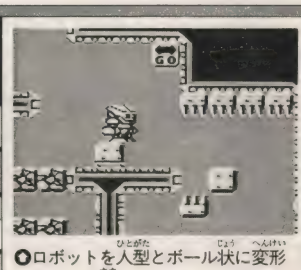
SFC 忍たま乱太郎3

カルチャーブレーン	2月28日	6980円(別)
アクション	総合	22.26(7位)
キャラクタ	音楽	買い得
4.15③	3.70④	3.44⑦
操作性	熱中度	オリジナリティ
3.74⑤	3.52⑩	3.70④


おなじみ〝忍たま〟たちが活躍するアクション。シリーズ第3弾だ

GB チャルボ55

日本システムサプライ	2月21日	3800円(別)
アクション	総合	20.13(10位)
キャラクタ	音楽	買い得
3.30⑭	3.17⑫	3.35⑪
操作性	熱中度	オリジナリティ
3.57⑥	3.43⑩	3.30⑪


ロボットを人型とボール状に変形させながら進む、パズルアクション

GB タイトーバラエティーパック

タイトー	2月28日	3800円(別)
バラエティ	総合	20.93(6位)
キャラクタ	音楽	買い得
3.32⑬	3.43⑨	3.61⑤
操作性	熱中度	オリジナリティ
3.54⑧	3.61⑥	3.43⑦



アクションやシューティングなど、4つのゲームが遊べる欲張りソフト

とことんやり込みゲーム評価 カービィのきらきらきっず

今回のお題は『カービィのきらきらきっず』。おなじみのカービィキャラクタを使った、落ちものパズルだ。前回のリーダーズランキングでは、キャラクタの項目ガズバ抜けて高い評価を受けていた。その辺りから見て、やはり〝カービィ〟が好きだから購入した、という人が多いようだ。しかし、それだけに止まらず、ルールが簡単で、いわゆる〝落ちゲーマニア〟でなくても、連鎖などがサクサク楽しめるという点でも人気があったようだ。

●落ちものパズルでも、他にはない独特のルールが新鮮!! ゲームモードがたくさんあって、さらに1つのモードごとに制限時間やラウンドがあるといった、遊び方のバリエーションも豊富。自分の好きな遊び方を選べるのがよかった。（神奈川県／服部つかさ）

●ルールが簡単なので、僕でも連鎖ができる。やっていてとても気持ちがよい。ブロックのキャラクタも、とてもかわいい。カービィもブロックで落ちてきてほしかった。（山口県／河島健治）

●普通に消していくのは簡単だけど、大量連鎖を狙って出すのは、意外と難しい。逆に、考えもしないで積み上げたら、偶然でどどんと連鎖が起こる場合が多い。自分の連鎖センスのなさに、ガクッとくる瞬間です。（福岡県／ゲムール人）

※Reader's Ranking'97は'96年12月以降のニンテンドウ64の4本、スーパーファミコンの23本、ゲームボーイの16本についての評価を、アンケートハガキ1000通で集計した結果です。各項目別の5点満点で、各項目の丸ガコミは項目ごとの順位を示しています。

●あまりに簡単な場面でヒントが出るので、ちょっとズッコケた。キャラクタはかわいいけど、ちょっと区別しにくく感じた。あと、ソフト1本でも対戦ができるようにしてほしかった。
（北海道／小浜由加）

●連鎖すると、カービィが星をポイッと投げるしぐさがカワユイ。星がキラキラと降ってくるところもとてもきれいで、「ようしゃー！もういっぺん連鎖したるでー!!」と、ついつい夢中になってしまいます。
（愛媛県／風下）

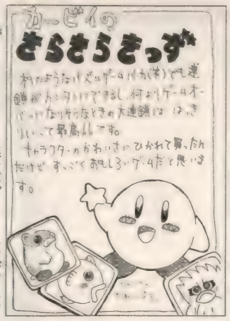
●出てくるキャラクタがカワイイし、操作方法も簡単でとてもいいと思います。（千葉県／奥村渓）

●ラウンドクリアモードは、後半がどうも単調になりがちだ。
（神奈川県／古沢太希）

●通信ケーブルがないと対戦で遊べないというのは、やっぱり納得がいかないです。
（栃木県／カニさん）

●各ゲームモードは4つの難易度から選択できるけど、「やさしい」と「すごい！」の差は、ちょっと激しすぎると思う。
（東京都／ひのえうま）

●カービィがブロックで降ってこないのが残念。ブロックじゃなくてもいいから、星といっしょに落ちてくるとか、もっとカービィのいろんな動きが見たかった。
（群馬県／カービィ）



○落ちものパズル初心者にも、十分お勧めできるソフトだ（岩手県／太郎）

その他のゲームに対する評価は

ここでは、お題以外のゲームの感想を紹介するコーナー。今回は、「ピキーニャ！」についてのお便りが多く寄せられた。では、さっそく紹介していくぞ。

ピキーニャ！

●見た目はふつうの落ちものパズルだが、対戦や1人用のゲームモードが多彩なのでおもしろい。キャラクタも玉吉さんの絵とあっている。
（岡山県／白神睦久）

●氷に閉じ込められたピキーニャは、2段階で消さないといけないので、連鎖を組むときにすごく頭を使う。なかなか難しいが、その分、うまく決まってたっぷり消したときの喜びは、ひとしおだ。
（広島県／サリパン）

●好きです。6匹集まるとパーツとお出かけしちゃうっていう、ピキーニャの設定。
（福井県／熱帯雨林）

●連鎖を組むのが難しい。ピキーニャを消すのに、6匹もつなげないといけないのがちょっとめんどうに感じた。
（秋田県／27歳会社員）

●"ピキーニャ"の意味のわからない声がおもしろい。
（群馬県／柴崎智徳）

●ゲームモードが豊富なところがいい。1人で遊ぶだけでも、4種類の遊び方があるので飽きがこない。
（神奈川県／ロッキー）

●ピキーニャを歌ったパチャマカ族の民謡、最高です！
（北海道／エステバン）

●ひとりであそぶモードの「耐久レース」で、マックスピード251を記録！これって、自分ではけっこうスゴいと思っているんだけど、どうなんでしょう？
（東京都／T・S）

●ルール説明をしてくれるピキーニャ（♀）って、けっこう色っぽいっすよね…。
（愛知県／なぶらちろウ）

●落ちてくるブロックが4個にまとまっているので、気を抜くと、あっという間に積み上がってしまう。
（埼玉県／木納徹也）

●ただの氷ブロックと、ピキーニャ入りの氷ブロック。この2つをいかにうまく積み上げるかで、連鎖の善し悪しが決まってくるというところが、すごくおもしろい。
（東京都／ピギーチャ！）

●耐久レースがおもしろい！はつきりいって、めちゃくちゃハマってます！制限時間内に、いかに多くの連鎖を組むか…。これは燃えますよ。マジで。
（岩手県／ピキマスター）



○「耐久レース」では、連鎖が続けば続くほど、ピキーニャが早く走りだす！

特設！ ゲーム評価リバイバル

ここはリーダーズランキング対象ソフトでも、ちょっと前のものを、未紹介だった感想をお届けする特設コーナー。今回は従来よりズズイとさかのぼって『桃太郎電鉄HAPPY』の感想を紹介！

桃太郎電鉄HAPPY

●イベントカードの種類が増え、なかなか良くなっている。ただ、物件駅があまり増えていないのが残念。目的地となる駅も、すべての駅の中から、自分で16カ所選べるようにしてほしかった。
（鳥取県／小山康隆）

●『桃太郎電鉄』シリーズは、新しくなればなるほど、せこくて汚いカードが増えているので、楽しくてハマってます。
（大阪府／吉田志麻）

●音楽が5つから選べるのが良い。ボンビラス星が出てくるところや、貧乏神の寄付金が良かった。残念だったのは、沖縄が全部出ていない、という点だ。
（東京都／木村篤敬）

●今までたくさんの『桃鉄』シリーズをやりましたが、今回のは、シリーズ中で最高でした。
（神奈川県／菅野孝寿）

●キングボンビーの悪行の数々。本当に腹が立つけど、なぜかヤミツキになってしまった。
（京都府／高橋稔）

●なんといっても許せないのは、ボンビラス星の存在です！ただでさえ、キングボンビーに泣かされるというのに、ココに連れてこられると、ほとんどもう、ヤケになってしまいます。止まっても止まってもマイナスの駅なんだもんな～。でも、なんだかんだ言ってもまた事実。ボンビラス星にいるこの新要素が勝負を燃えさせるの他人を横目にゲームを進めるのって、とっても意地悪だけどすごく楽しいんです。
（北海道／ちょーねんてん）

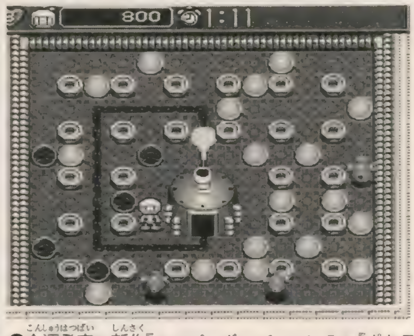
みんなの意見を待ってるよ！

リーダーズランキング'97では、みんなの新作ゲームの感想を募集しているぞ。次号のお題ソフトは『スーパーボンバーマン5』だ。官製はがきに、このゲームの感想や批評（良いところ、悪いところをなるべく具体的に）と住所、氏名（あればペンネームも）、年齢、電話番号を明記のうえ、〒105 東京都港区東新橋1-1-16 T-Mファミマガ64編集部リーダーズランキング'97係まで。対象ゲームのイラストも大歓迎。もちろん、今回リーダーズランキングの対象となっている他のソフト（『糸井重里のバス釣りNo.1』など）についても、遠慮なく感想を送ってきてくれ。今回の締め切りは3月26日(必着)。また、アンケートハガキにある感想を紹介することもあるので、ペンネームを使いたい人や載せてほしくない人は、感想の横に書いておいてほしい。応募してくれた人のなかから抽選で10名に、ファミマガ特製テレカをプレゼントするよ。

1週目 週間売り上げ Ranking ランキング 2/24〜3/2

順位	ゲーム名	ハード	メーカー	ポイント
1	★スーパーボンバーマン5	SFC	ハドソン	821
2	ポケットモンスター	GB	任天堂	603
3	糸井重里のバス釣りNo.1	SFC	任天堂	278
4	スーパードンキーコング3	SFC	任天堂	146
5	ゲームボーイギャラリー	GB	任天堂	141
6	す〜ぱ〜ぷよぷよ通リミックス	SFC	コンパイル	90
7	カービィのきらきらきっず	GB	任天堂	79
8	マリオカート64	N64	任天堂	72
9	スーパーファミコン ドラゴンクエストIII そして伝説へ…	SFC	エニックス	61
10	ドンキーコングランド	GB	任天堂	55
11	ぽけっとぷよぷよ通	GB	コンパイル	53
12	ミニ四駆シャイニングスコーピオン レッツ&ゴー!!	SFC	アスキー	41
13	Parlor! Mini4	SFC	日本テレネット	37
14	桃太郎電鉄HAPPY	SFC	ハドソン	37
15	超空間ナイター プロ野球キング	N64	イマジニア	34
16	実況Jリーグ パーフェクトストライカー	N64	コナミ	33
17	★タイトーバラエティーパック	GB	タイトー	29
18	ミニ4ボーイ	GB	Jウイング	28
19	不思議のダンジョン 風来のシレンGB-月影村の怪物-	GB	チュンソフト	28
20	ワンダープロジェクトJ2	N64	エニックス	27

今週はSFCで2本、GBで1本の新作が発売。ランキングには、そのうちの2本が姿を現している。しかも、片方はかなり元気な登場ぶり。ひさびさにハジけた新作となった。



●今週発売の新作「スーパーボンバーマン5」。『ポケモン』を実力でねじ伏せての首位は、見事だ

N64 『マリオカート64』が先週の5位から8位に後退。一気に落ちるとは思えないが、再び順位を上げていくのは難しそうだ。また、『超空間ナイター〜』『実況Jリーグ〜』は、浮き沈みしながら、今週は15位、16位をマーク。

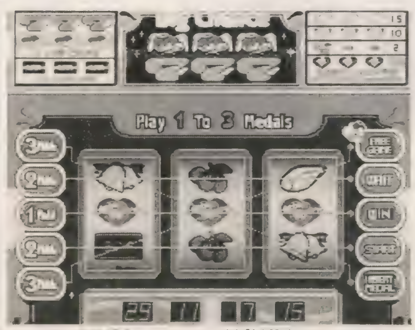
SFC 新作『スーパーボンバーマン5』が初登場で1位をマーク！ ポイントも821と文句なし。SFCの新作として、先週初登場2位を決めた『糸井重里のバス釣りNo.1』を、上回る結果を出してくれた。

GB 『ポケモン』が、ついに2位に降順。今週のポイントは603と、決して低くないが、首位との差は200ポイント以上。1位を決めた新作の強さがうかがえる。また、新作『タイトーバラエティーパック』は17位をマークした。

2週目 週間売り上げ Ranking ランキング 3/3〜3/9

順位	ゲーム名	ハード	メーカー	ポイント
1	ポケットモンスター	GB	任天堂	746
2	スーパーボンバーマン5	SFC	ハドソン	348
3	糸井重里のバス釣りNo.1	SFC	任天堂	157
4	ゲームボーイギャラリー	GB	任天堂	105
5	スーパードンキーコング3	SFC	任天堂	102
6	す〜ぱ〜ぷよぷよ通リミックス	SFC	コンパイル	58
7	カービィのきらきらきっず	GB	任天堂	53
8	★パチスロ完全攻略〜ユニバーサル 新台入荷 Vol.1〜	SFC	日本シスコン	52
9	マリオカート64	N64	任天堂	50
10	ドンキーコングランド	GB	任天堂	49
11	ぽけっとぷよぷよ通	GB	コンパイル	43
12	スーパーファミコン ドラゴンクエストIII そして伝説へ…	SFC	エニックス	35
13	不思議のダンジョン 風来のシレンGB-月影村の怪物-	GB	チュンソフト	30
14	桃太郎電鉄HAPPY	SFC	ハドソン	30
14	タイトーバラエティーパック	GB	タイトー	30
16	ミニ四駆シャイニングスコーピオン レッツ&ゴー!!	SFC	アスキー	29
17	実況Jリーグ パーフェクトストライカー	N64	コナミ	28
18	ピクロス2	GB	任天堂	28
19	Parlor! Mini4	SFC	日本テレネット	28
20	ミニ4ボーイ	GB	Jウイング	27

今週はSFCで2本の新作が発売されており、そのうちの1本がランキングに食い込んできた。先週と比べて、上位陣のポイントが大きく下がっている。ただ1つ、首位のタイトルは例外だ。



●8位に初登場の「パチスロ完全攻略〜」。パチスロゲームとしては、なかなかの売れ行きと言える

N64 『マリオカート64』が先週の8位から9位に、『実況Jリーグ〜』が16位から17位と、それぞれ1つずつ順位を落としている。また、先週15位の『超空間ナイター〜』は、今週ついにランキングから姿を消した。

SFC 『スーパーボンバーマン5』が、ポイントを大幅にダウンさせて2位に後退。爆発力は抜群だったが、持続力には欠けたようだ。また、新作の『パチスロ完全攻略〜』が初登場で8位をマークしている。

GB 先週、首位を蹴落とされた『ポケモン』。しかし、あっさりと返り咲いてしまう辺り、やはりそうかと、その強さに半ばあきれてしまう。先週から143ポイントアップというのも驚異。その持続力は無限なのか？

※データ提供店：あくと内ファミコンランド中部本部、カメレオンクラブ、TVパニック、ドキドキ冒険島、プルート、わんぱくこぞう、メディアクリエイト、セブン-イレブン・ジャパン、ファミリーマート、サークルケイ、サンクス、四国スパー、以上全国1300店舗。実際の売り上げ本数によっては、同ポイントでも順位に差がつく場合があります。また、★印はその週発売のソフトです。

ジャーナルフリークス

みんなのアミューズメント情報発信基地!

☆☆PRESENT☆CAMPAIGN
TOPIC☆GOODS☆EVENT☆

"フリークス"っていうのは何かに夢中になっている人のこと。みんなが夢中になっていることは何?

キャンペーン

N64『ドラえもん』発売記念 Wキャンペーンを実施中!

エポック社はN64『ドラえもん のび太と3つの精霊石』の発売を記念して、豪華賞品が当たるプレゼントキャンペーンを実施中。問題に答えればだれでも応募できるキャンペーン1と、ゲームを買った人だけが応募できるキャンペーン2があるぞ。詳しくは左を参照。キャンペーンのあて先は編集部じゃないから注意してね。

キャンペーン1

問題

○に入る文字は何でしょうか? エポック社から発売されるN64初のドラえもんソフトのタイトル名は?

「○○えもん のび太と3つの精霊石」

賞品:
A賞 NECパソコンPC9821Cu13(ドラえもんのスクリーンセーバー付き)……5名
B賞 カシオデジタルカメラQV-10A……20名

応募方法: 官製ハガキに住所、氏名、年齢、問題の答、A賞・B賞のどちらを希望するかを明記の上、左記まで郵送する

あて先: 〒111 東京都台東区駒形1-12-3 エポック社「N64ドラえもんWキャンペーン」係

締め切り: 3月31日(月) 当日消印有効

※当選者発表は賞品の発送をもって代える

キャンペーン2

賞品: 「ドラえもん」キャラクタバルーン……2000名

応募方法: ゲームパッケージ内に入っているアンケートハガキを郵送する

あて先: キャンペーン1と同じ

締め切り: 4月30日(水) 当日消印有効

※当選者発表は賞品の発送をもって代える

プレゼント

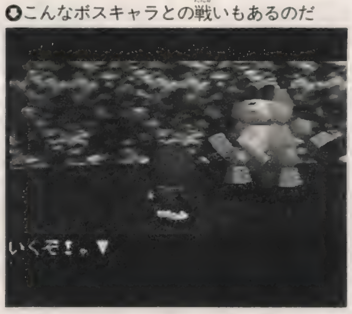
「ドラえもん」キャラクタバルーン

10名



◐このプレゼント希望者は編集部あてにハガキを送ってね

◐こんなボスキャラとの戦いもあるのだ





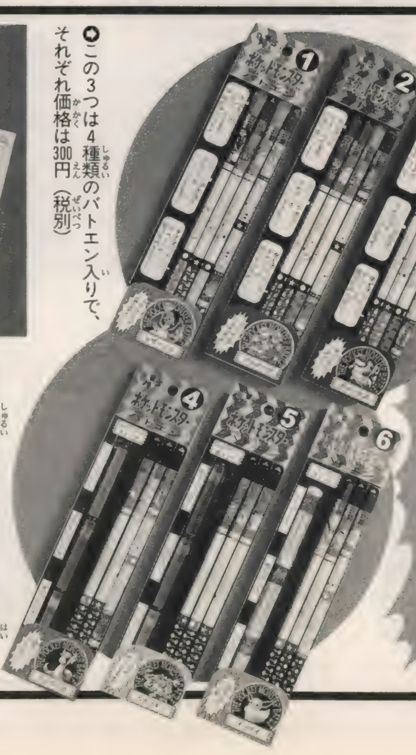
◐ポケットからひみつ道具を出してくれるぞ

グッズ

大人気のバトルエンピツに『ポケモン』シリーズ登場!!

エンピツバトラーにウレシイお知らせだ! エニックスは大人気の「ドラクエバトルえんぴつ」に続いて、「ポケモンバトエン」シリーズを発売したぞ。

今度の「バトエン」ではポケモンたちが主役。1本1本にカワイイポケモンの姿とその属性、どんなダメージを与えられるかが書いてある。バトルのしかたは「ドラクエ~」と同じ。2人から4人の友達同士で、自分の選んだバトエンを使ってお互いのHPを奪い合っていくのだ。もちろん今までにない進化するモンスターや、わざマシンをつけられるモンスターなどの特別なモンスターや、特殊ルールもたくさん用意されているぞ。



◐この3つは4種類のバトエン入りで、それぞれ価格は300円(税別)

◐3種類のバトエンとキャップが入ったシリーズもある。価格は350円(税別)

キャップをつけてパワーアップ!



◐ルールなどを教えてくれる「バトエンガイドノート」もある。価格280円(税別)

プレゼント

ポケモンバトエン
4本入り
&
3本入りキャップ付き

セットで10名

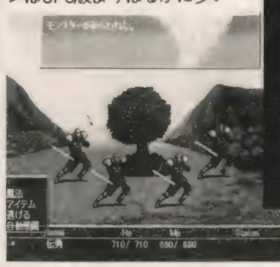
パイオニアLDCはSS版『天地無用！ 連鎖必要』の発売記念イベントを開催するぞ。期日は4月29日（火）のみどりの日。場所は新橋の徳間ホール。内容は「天地ファミリー」でおなじみの声優をゲストに、歌ありゲームありの楽しいイベントを企画しているとのこと。このイベントの招待券をペアで5組計10名にプレゼント。ハガキに「天地無用！ 連鎖必要」発売記念イベント招待券希望と書いて送ってね。

グッズ

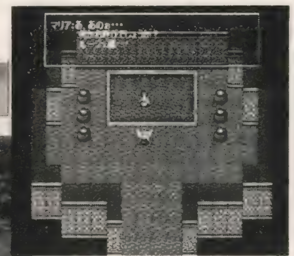
間もなく発売される『RPGツクール95』の体験版を紹介！

SFC版で好評だった、プログラムの知識がなくてもゲームを作れてしまう「ツクール」シリーズがパソコンでも登場する。アスキーから3月28日に価格9800円（税別）で発売される、Windows95専用ソフト『RPGツクール95』がそれ。

その発売に先駆けてその魅力を紹介する解説書が、体験版のCD-ROM付き価格1280円（税込）で発売中だ。9本のサンプルゲームを楽しみながら、『RPGツクール95』がどんなシステムになっているかわかってしまうというもの。ファンなら絶対用意しておきたい本だぞ。



選択できるモンスターデザインはSFC版よりはるかに多い



自分だけのオリジナルストーリーのRPGを作れるぞ

プレゼント



サンプルゲームだけでもとても楽しめるのだ

出撃！ RPGツクール95 Windows95専用 CD-ROM付き

3名

キャンペーン

スクラッチカードでカワイイ「パラッパBOX」をもらおう!!

バラエティドーナッツとオリジナルコーヒーのダンキンドーナツが、4月13日まで春のセール「パラッパBOXあげる」キャンペーンを実施中だぞ。

これは期間中300円ごとにもらえるスクラッチカードで、合計10点集めるとカワイイ「パラッパBOX」がもらえるというもの。デザインされている絵柄は、PS『パラッパラッパー』のキャラクタデザインを手掛けたロドニー・A・グリーンブラットの書き下ろし。ゲームにハマったパラッパコレクターは、絶対欲しくなること間違いなし！

プレゼント

パラッパBOX

各5名 計10名



ちょうどCDが入るくらいの大きさです

キャンペーン

人気アニメ「スレイヤーズRETURN」がビデオで発売！

'96年夏に全国で公開され、動員数95万人という大ヒットを記録した劇場アニメ「スレイヤーズRETURN」。バンダイビジュアルはこの作品を、ビデオおよびレーザーディスクで発売することを決定したぞ。発売日は4月25日で、価格はともに7573円（税別）。人気の高いアニメだけに、確実に手に入れたいファンはビデオ店、CDショップ、書店などで予約するべし。

劇場版がビデオ化！



主人公リナ＝インバースが観ている者を爆笑の渦に巻き込んでしまう！



劇場公開当時から、ビデオソフト化の要望が高かった人気アニメなのだ

プレゼント

スレイヤーズRETURNテレカ

5名



非売品の特製テレカだぞ

プレゼント

本体価格が値下げになったN64ソフトをプレゼント！

N64本体価格が大幅に値下げされたことは知っているよね。それを受けて、セタからファミマガ64読者にN64ソフトをプレゼント！ 値下げを機会に本体を買った人も、これから買おうと思っている人もどんどん応募してね!!

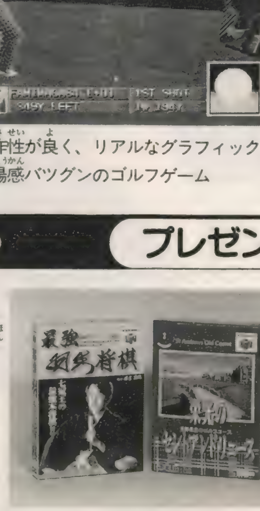


操作性が良く、リアルなグラフィックで臨場感バツグンのゴルフゲーム

プレゼント

『栄光のセントアンドリュース』『最強羽生将棋』

2本セット 3名



2本セットであげちゃうぞ

プレゼント希望者は

ジャーナルフリークスの中のプレゼントを希望する方は、官製ハガキに、郵便番号・住所・氏名・年齢・職業（学年）・電話番号・希望商品名、はみだし情報コーナーで紹介してほしい一言コメントなどを明記の上、〒105 東京都港区東新橋1-1-16 TIMファミマガ64編集部No.6・7ジャーナルフリークス・プレゼント係まで送ってください。ただし記事の中にあて先が明記してあるものは、そちらにハガキを送ってください。

プレゼントの応募は、1点につきハガキ1枚が有効です。No.6・7のプレゼントの締め切りは4月20日（必着）です。

なお、雑誌公正競争規約の定めにより、この懸賞に当選された方はこの号のほかの懸賞に当選できない場合があります。

賞品の発送は、発売日などの都合上、締め切り期日後1～2カ月かかる場合もあります。またジャーナルフリークス内のプレゼントは、賞品の発送をもって発表にかえさせていただきますのでご了承ください。

プレゼント 超レア！『J2』ジョゼットコスチュームをプレゼント!!

去年の11月に幕張で開催された「スペースワールド96」で、ひときわ目立っていたのがジョゼットのコスチュームを着たお姉さんたち。そのジョゼットたちが実際に着ていたコスチュームを、エニックスがプレゼントしてくれることになったぞ。コスプレファンならよだれモンの品！ 女のコに着てもらいたいので、このプレゼントの応募は女性のみとします。


◆このコスチュームが似合う女のコに着てほしい！


◆コスチューム一式すべてそろっているぞ

プレゼント
エニックス製
ジョゼットコスチューム
3名

はみだし情報コーナー

『ぷよぷよ』のコンパイルからキーチェーンゲームの発売のお知らせだ。その名も『ぷよりん』。超盛り上がりのパズルゲームを通勤途中や旅行のお供にと、気軽に持ち歩いて遊ぶことができるのだ。この「ぷよりん」が3月30日幕張で開催される「第三回全日本ぷよマスターズ大会」で先行発売されるぞ。価格は1200円（税別）で全国に先駆け会場内で限定発売なのだ。

CD VIDEO & BOOK

エーベルージュ伝説 Vol.2 ～トリフェルズ魔法学園物語・魔法祭編～
●キングレコード／3月26日発売／2800円（込）

CD



パソコンだけでなく、コンシューマ機にも移植が決まっている、人気育成シミュレーションゲームのラジオドラマを収録。

プリンセスメーカー ～ゆめみる妖精～
●ソニーレコード／3月21日発売／2800円（込）

CD



同名のゲームをラジオドラマ化した、文化放送系の番組「VA探偵局ラジメージュ」に特別編を加えてCDに収録。

マリオカート64 パーフェクトビデオ
●パイオニアLDC／3月28日発売／1900円（別）

VIDEO



走りの基本テクニック、アイテム攻略、ショートカット、究極のタイムアタックなど、数々のテクニックを徹底分析！

'97 月刊ときめきメモリアル 春の増刊号
●キングレコード／3月26日発売／2枚組3500円（込）

CD



トークやCDドラマを満載した人気シリーズの最新作。今回は春の増刊号と題して、豪華2枚組で内容盛りだくさん。

HequilⅡ／椎名へきる
●ソニーミュージック／3月21日発売／3500円（込）

VIDEO



ヒットシングル「目を覚ませ、男なら」などのビデオクリップを中心に、ロンドン・ロケのメイキング映像などを収録。

（ハル）
●東宝ビデオ／3月30日発売／6000円（別）

VIDEO



情報社会といわれる今、注目されているパソコン通信を通して見知らぬ男女が出会い、恋が芽生えるというラブストーリー。

DARIUS THE OMNIBUS -世代-
●ズンタタレコード／3月28日発売／2500円（込）

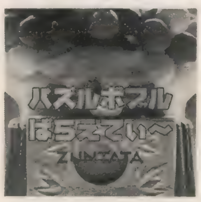
CD



懐かしいシューティングゲームシリーズから人気のタイトルをピックアップし、録音し直したゲームミュージックの復刻版。

パズルボブルばらえてぃ～
●ズンタタレコード／3月28日発売／2500円（込）

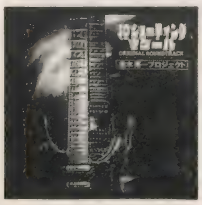
CD



子供から大人までブームを巻き起こした大人気パズルゲーム。そのゲームシリーズの全サウンドを1枚のアルバムに収録。

3Dシューティングツクール オリジナルサウンドトラック
●NECアベニュー／発売中／2500円（込）

CD



プレイヤーがポリゴンでシューティングゲームを作れるという、人気ゲームソフトのオリジナルサウンドトラック。

キミの意見を聞かせて欲しい！

ファミマガ64 読者プレゼント 計60本

PRESENT FOR READERS

今号のプレゼント　各20名　（ゲーム名の後の数字は今号での紹介ページです）

①N　64：ドラえもん　のび太と3つの精霊石……30
②N　64：ヒューマングランプリ ザ・ニュージェネレーション……22
③SFC：実況パワフルプロ野球3　'97春……98

応募のきまり

91ページの応募ハガキに、右の表のプレゼントで欲しいものの番号（①〜③）と、アンケートの答えを記入した後、50円切手を貼ってポストまで。応募の締め切りは、4月18日必着。なお、当選者の発表は6月21日発売の7月号になります。

アンケート

1 あなたの学校（職業）を、番号で書いてください。
①小学校
②中学校
③高等学校
④大学
⑤専門学校
⑥社会人
⑦その他

2 あなたの学年は何ですか。中学2年生でしたら2と、高校3年生でしたら3と記入してください。（学生以外なら0と記入してください。）

3 あなたの年齢を書いてください。

4 あなたの性別を番号で書いてください。
①男
②女

5 本誌以外によく読む雑誌を表3から3つ選び、番号を書いてください。

6 あなたが持っているゲーム機、パソコンを表4から選び、番号を書いてください。

7 あなたが、これから買いたいと思っているゲーム機、パソコンを表4から選び、番号を書いてください。

8 あなたが、今後買いたいゲームを、表1から3つ選んで番号を記入してください。

9 今号の記事でおもしろかったものを、表2から3つ選んで、おもしろかった順に番号を書いてください。

10 今号の記事でつまらなかったものを、表2から3つ選んで、つまらなかった順に番号を記入してください。

11 今後、本誌で特集してほしいゲームを、表1から3つ選んで、番号を書いてください。

12 今後、本誌で攻略してほしいゲームを、表1から3つ選び、番号を書いてください。

13 あなたが1年間に買う新作ゲームソフトの本数を選び、番号を書いてください。（機種は問いません。）
①1〜5本
②6〜10本
③11〜20本
④21〜29本
⑤30本以上
⑥ほとんど買わない

14 今後、本誌でもっと増やして欲しいと思う記事を次から選び、番号を書いてください。
①スーパーファミコンの記事
②ファミコンの記事
③ゲームボーイの記事
④バーチャルボーイの記事
⑤ニンテンドウ64の記事
⑥セント・ギガ関連の記事
⑦超ウルトラ技
⑧マンガ
⑨読者投稿のページ
⑩超新作ゲーム先取りのような最新情報先取りの記事
⑪読み物
⑫攻略大全のような、まとまった付録での攻略
⑬サターンやプレイステーションなど、他のハードのゲームの情報記事
⑭ゲームセンター（業務用）のゲームの情報記事
⑮その他

15 今後、本誌で減らして欲しいと思う記事を**14**の項目から選んで番号を書いてください。

16 ニンテンドウ64本体について、あてはまるものを次の項目のなかから選び、番号を書いてください。
①買おうと思っている。
②しばらく様子を見てから買うかどうか決める。
③買いたいと思わない。
④すでに持っている。

17 N64ディスクドライブについて、あてはまるものを**16**の項目から選んで、番号を書いてください。

18 N64振動パックについて、あてはまるものを**16**の項目から選んで、番号を書いてください。

19 ハガキの表の表にあるゲームで実際に遊んだことのあるものを右の6項目について評価してください。採点方法は、
（1）悪い
（2）やや悪い
（3）普通
（4）やや良い
（5）良い
の5段階です。

- ●キャラクタ　キャラクタの動きや可愛らしさ、設定の面白さなどをチェック。
- ●操作性　ゲームのキャラは動かしやすいかという操作感をチェック。
- ●音楽・効果音　BGM、効果音がゲームに合っているかどうかチェック。
- ●熱中度　ゲームにどのくらいのめり込めたか、その度合いをチェック。
- ●お買い得度　ゲームの値段と内容が釣り合っているかをチェック。
- ●オリジナリティ　斬新なアイデアやシステムがあるかどうかをチェック。

記入方法

アンケートハガキは**19**の新作通信簿を除き、コンピュータで読み取りますので、次の点に注意して書いてください。

●ハガキのマス内はすべて1、2、3、…というように、算用数字で書いてください。

●1つのマスには数字は1つのみ書いてください。2ケタの数字は2つ、4ケタの数字は4つのマスを使用して書いてください。

●数字はマスからはみ出さないように書いてください。

●数字の1は、7と間違えないように上をハネないように、4は9と間違えないように4の上をくっつけずに記入してください。（記入例を参照。）

●筆記用具はHB以上の鉛筆かシャープペン、黒のボールペンかサインペンにして、色鉛筆やボールペンの赤、緑などは使わないでください。

●表1から表4にある01や001などの数字は、頭の0も必ず記入してください。

記入例

×悪い例

1	4		18

○良い例

1	4	1	8

ファミマガ64 No.3プレゼント当選者発表

●スーパーボンバーマン5
宮城／高橋和徳
山形／安彦情
栃木／野口直紀
埼玉／新井昭男
神奈川／神田光浩
石川／梶浜光瑠
愛知／東方貴宏
鳥取／上杉徹
岡山／浜口光宣
愛媛／矢野広光

●糸井重里のバス釣りNo.1
福島／兼子牧人
千葉／宮田克也
東京／田代洋
長野／宮坂徹
新潟／高野恭史
富山／坂井尚裕
三重／山本泰稔
滋賀／上田大輔
鳥取／上野正敬
福岡／内田勝二

●ガンプル
東京／北條和樹
神奈川／真鍋徹也
長野／福島裕治
新潟／茅原優
愛知／磯村和志
京都／中山慶祐
大阪／田坂友一
兵庫／伊藤亜美
愛媛／高久保俊幸
福岡／堀宏之

●ミランドラ
福島／立石裕也
埼玉／梅沢俊勝
愛知／水野直人
滋賀／小川登美夫
京都／和久田雅士
兵庫／村木禎宏
和歌山／山本憲
広島／濱本洋
愛媛／鹿野建樹
福岡／谷口健二

●ピキーニャ！
岩手／吉田平
福島／小沼良嗣
埼玉／斉藤由紀子
神奈川／生野和人
岐阜／石丸弘治
大阪／倉田諭
兵庫／片山政和
岡山／藤井俊明
香川／亀山正幸
福岡／佐原祐気

●ゲームボーイギャラリー
北海道／山本晃誠
埼玉／高須直人
東京／小倉怜
神奈川／笹目徹
新潟／松田太朗
岐阜／皆田大聖
三重／坂本敦志
京都／平野雅史
大阪／和田直樹
鹿児島／大倉和久
（敬称略）

※雑誌公正競争規約の定めにより、この懸賞に当選された方は、この号の他の懸賞に当選できない場合があります。

郵便はがき

50円切手をはってね！

105-□□

東京都港区東新橋 1-1-16
徳間書店インターメディア(株)
ファミマガ64編集部 行

No.6・7のプレゼントで欲しいもの（　　　　ばん）

□□□-□□
住所

（ふりがな）
氏名

電話番号（　　　）

19 新作通信簿

ゲーム名						
N 64：JリーグLIVE64						
N 64：実況パワフルプロ野球4						
SFC：アニマニアクス						
SFC：パチスロ完全攻略～ユニバーサル新台入荷 Vol.1						
SFC：スーパーダブル役満II						
SFC：実戦パチスロ必勝法！TWIN						
SFC：実況パワフルプロ野球3 '97春						

〈キリトリ線〉

アンケート回答欄

No.6・7

1
2
3
4
5 , ,
6 , , , ,
7 , ,
8 , ,
9 1位 2位 3位
10 1位 2位 3位
11 , ,
12 , ,
13
14
15
16
17
18

★最近遊んだゲームの感想や本誌へのご意見を書いてください。

〈キリトリ線〉

ファミマガ64 読者プレゼント

表1 ゲーム名

①ニンテンドウ64

No.	ゲーム名
0001	雷のごとく ～超高速囲碁～
0002	ウェーブレース64
0003	ウルトラドンキーコング(仮称)
0004	栄光のセントアンドリュース
0005	エフゼロ64(仮称)
0006	カービィのエアライド(仮称)
0007	カメレオン・ツイスト
0008	がんばれゴエモン5 ～ネオ桃山幕府のおどり～
0009	キャバリーバトル3000
0010	金田一少年の事件簿(仮称)
0011	Cu-On-Pa
0012	クライマー(仮称)
0013	クリエイター(仮称)
0014	ゴールデンアイ007
0015	ゴルフ(仮称)
0016	Jリーグ イレブンビート 1997
0017	Jリーグダイナマイトサッカー64
0018	JリーグLIVE64
0019	時空戦士テュロック
0020	実況ゴルフトーナメント'97(仮称)
0021	実況Jリーグ パーフェクトストライカー
0022	実況パワフルプロ野球4
0023	シムシティ2000(仮称)
0024	ジャングル大帝(仮称)
0025	新日本プロレス闘魂炎導 ～Brave Spirits～
0026	スーパーマリオ64
0027	スーパーロボットスピリッツ
0028	スター・ウォーズ ～シャドウズ・オブ・ジ・エンパイア～
0029	スターフォックス64
0030	3D格闘(仮称)
0031	ゼルダの伝説64(仮称)
0032	SONIC WINGS ASSAULT
0033	超空間ナイター プロ野球キング
0034	超時空要塞マクロス Another Dimension(仮称)
0035	デュアルヒーローズ
0036	トップギアギャラリー
0037	ドラえもん のび太と3つの精霊石
0038	ハイパーオリンピック イン ナガノ(仮称)
0039	バギーブギー(仮称)
0040	爆ボンバーマン(仮称)
0041	パワーリーグ64(仮称)
0042	ヒューマングランプリ ザ・ニュージェネレーション
0043	フライトシミュレーター(仮称)
0044	飛龍の拳ツイン(仮称)
0045	ブラストドーザー
0046	ブレードアンドバレル
0047	プロ麻雀 極64
0048	ヘクセン
0049	ボディハーベスト(仮称)
0050	本格4人打ち The麻雀64(仮称)
0051	麻雀放浪記CLASSIC
0052	麻雀MASTER
0053	麻雀64
0054	魔法聖紀 エルテイル
0055	マリオカート64
0056	マルチレーシング チャンピオンシップ
0057	ミッション・インポッシブル
0058	森田将棋64
0059	ゆけゆけ!! トラブルメーカーズ
0060	ヨッシーアイランド64
0061	リーズン(仮称)
0062	レブ・リミット
0063	64大相撲(仮称)
0064	ワイルド チョッパーズ
0065	ワンダープロジェクトJ2 コルロ森のジョゼット
0066	(64DD) シムシティー64(仮称)
0067	(64DD) スーパーマリオRPG2(仮称)
0068	(64DD) ゼルダの伝説64(仮称)
0069	(64DD) ポケットモンスター64(仮称)
0070	(64DD) MOTHER3 キマイラの森(仮称)
0071	(64DD) マリオペイント64(仮称)

②スーパーファミコン

No.	ゲーム名
1001	ああっ女神さまっ(仮称)
1002	あかずの間
1003	アニマニアクス
1004	アルカノイド -Doh It Again-
1005	糸井重里のバス釣りNo.1
1006	加藤一二三九段 将棋倶楽部
1007	ガンプル
1008	クーリースカンク
1009	実況パワフルプロ野球3 '97春
1010	実戦パチスロ必勝法! TWIN
1011	スーパーダブル役満II
1012	スーパードンキーコング3 謎のクレミス島
1013	スーパーファミコン ドラゴンクエストIII そして伝説へ…
1014	スーパーボンバーマン5
1015	ストリートファイターZERO2
1016	ソリッドランナー
1017	ダークロウ ～Meaning of Death～
1018	同級生2
1019	ドナルドダックのマウイマラード
1020	ドランゴンナイト4
1021	ニチブツコレクション2
1022	忍たま乱太郎3
1023	Parlor! Mini5
1024	パチスロ完全攻略 ～ユニバーサル新台入荷Vol.1～
1025	ピキーニャ!
1026	ファイティングアイスホッケー
1027	BUSHI 青龍伝 ～二人の勇者～
1028	ふね太郎
1029	プロ麻雀 兵(つわもの)
1030	プロ野球スター
1031	プロ野球 熱闘ぱずるスタジアム
1032	本格麻雀 徹萬 復刻版
1033	ボンバーマンビーダマン
1034	マジックボール
1035	ミニ四駆 シャイニングスコーピオン レッツ&ゴー!!
1036	ミランドラ
1037	桃太郎電鉄HAPPY

③ゲームボーイ

No.	ゲーム名
2001	13色対応 アニマルブリーダー
2002	13色対応 カービィのきらきらきっず
2003	13色対応 クレヨンしんちゃん オラのごきげんコレクション
2004	13色対応 ゲームボーイギャラリー (ゲーム&ウォッチコレクション)
2005	合格ボーイシリーズ② 日本史ターゲット201
2006	合格ボーイシリーズ② 日本史ターゲット201 スペシャルエディション
2007	合格ボーイシリーズ③ 英熟語ターゲット1000
2008	合格ボーイシリーズ③ 英熟語ターゲット1000 スペシャルエディション
2009	13色対応 シェラザード伝説(仮称)
2010	13色対応 スーパーチャイニーズ ファイターGB
2011	13色対応 スーパーブラックバス ポケット
2012	13色対応 スーパーブラックバス ポケット2
2013	ズーブ
2014	13色対応 スヌーピーの はじめてのおつかい
2015	13色対応 SAME GAME(セームゲーム)
2016	タイトーバラエティーパック
2017	13色対応 たまごっち倶楽部(仮称)
2018	チャルボ55
2019	13色対応 ディノブリーダー
2020	13色対応 テトリス プラス
2021	13色対応 ナムコギャラリーVOL.2
2022	13色対応 熱闘ザ・キング・オブ・ファイターズ'96
2023	13色対応 不思議のダンジョン 風来のシレンGB -月影村の怪物-
2024	13色対応 プロ麻雀 兵 GB(仮称)
2025	13色対応 ぽけっとぷよぷよ通
2026	13色対応 ポケットモンスター2 金
2027	13色対応 ポケットモンスター2 銀
2028	13色対応 ボンバーマンGB3
2029	13色対応 麻雀伝説(仮称)
2030	13色対応 みどりのマキバオー
2031	13色対応 ミニ四駆GB Let's&Go!!
2032	13色対応 ミニ4ボーイ
2033	13色対応 ミニ4ボーイII
2034	13色対応 名探偵コナン 地下遊園地殺人事件
2035	13色対応 桃太郎コレクション2

④バーチャルボーイ

No.	ゲーム名
3001	Out of the Deathmount(仮称)
3002	新日本プロレスリング 激闘伝説
3003	スターシード
3004	バーチャルブロック
3005	プロテウスゾーン

表2 今号の記事

No.	記事
01	表紙
02	ファミマガ64 NEWSフラッシュ
03	スターフォックス64
04	たまごっち倶楽部(仮称)
05	爆ボンバーマン(仮称)
06	ゆけゆけ!! トラブルメーカーズ
07	ワイルド チョッパーズ
08	ヒューマングランプリ ザ・ニュージェネレーション
09	時空戦士テュロック
10	ドラえもん のび太と3つの精霊石
11	実況パワフルプロ野球4
12	ダークロウ 〈とじこみ付録〉
13	ブラストドーザー
14	ファミマガ64 ランキングBOX
15	ジャーナルフリークス
16	ミニ四駆GB Let's&Go!!
17	実況パワフルプロ野球3 '97春
18	麻雀64
19	本格麻雀 徹萬 復刻版
20	プロ野球 熱闘ぱずるスタジアム
21	プロ麻雀 兵(つわもの)
22	USAホットライン
23	マリオカート64 ハイパフォーマンステクニック
24	超ウルトラ技
25	サテラビューステーション
26	RGBマニアック 〈N64メーカーレポート〉
27	トミー
28	ハドソン
29	メーカーレポート番外編
30	TGS特集
31	新作ゲームカレンダー

表3 雑誌名

No.	雑誌名
01	ファミマガWeekly
02	週刊ファミ通
03	ゲームウォーカー
04	じゅげむ
05	Vジャンプ
06	マル勝ゲーム少年
07	ゲーメストEX
08	月刊ファミ通Bros.
09	覇王マガジン
10	64(ロクヨン)
11	電撃NINTENDO64
12	The64DREAM
13	PlayStation Magazine
14	ファミ通PS
15	電撃PlayStation
16	HYPERプレイステーション
17	THE PLAY STATION
18	SATURNFAN
19	セガサターンマガジン
20	グレートサターンZ
21	月刊TECH SATURN
22	電撃SEGA EX
23	HYPER SATURN
24	ファミ通サターン
25	LOGIN
26	マイコンBASICマガジン
27	コンプティーク
28	電撃王
29	ゲーメスト
30	Virtual IDOL
31	電撃G'sエンジン
32	コミックボンボン
33	コロコロコミック
34	少年ガンガン
35	週刊少年サンデー
36	週刊少年ジャンプ
37	週刊少年チャンピオン
38	週刊少年マガジン
39	月刊少年エース
40	その他

表4 機種名

No.	機種名
01	ファミコン/ツインファミコン/ディスクシステム
02	スーパーファミコン
03	ゲームボーイ/スーパーゲームボーイ/ゲームボーイポケット
04	バーチャルボーイ
05	ニンテンドウ64
06	PCエンジンシリーズ
07	PC-FX
08	メガドライブシリーズ
09	スーパー32X
10	セガサターン/Vサターン/ハイサターン
11	ゲームギア/キッズギア
12	プレイステーション
13	3DO
14	NEO・GEO/NEO・GEO CD/NEO・GEO CDZ
15	MSXシリーズ
16	PC9801/9821シリーズ
17	DOS/V
18	マッキントッシュ
19	ピピンアットマーク
20	その他
21	何も持っていない
22	特に買いたくない

走りの基本、草レースと序盤のストーリーをダイジェストで紹介!!

ミニ四駆GB Let's&Go!!

レッツ エンド ゴー

今回は、すべてのレースの根源たる草レースにウェイトを置いて紹介! さらに、ちょいと気になる『ミニ四駆GB』がらみのニュースも3連発で特別公開!!

13色対応 GB	アスキー	シミュレーションRPG
	5月23日発売予定	内部バックアップ(1)
		――
	予価5500円	通信ケーブル対応

草レースへの出場でコース確認とセッティングのクセを身につける

いつでも自由に参加することのできる草レースは、正式なレースに挑む前の予行演習に最適だ。数をこなしていけば、コースの構造の確認や、それに合わせたパーツのセッティングなど、基本的だが重要なテクニックが自然と身についているハズ。

コースの確認とセッティングをきちんと行えば、マシンを有利な条件で走らせることができる。4大メジャーカップを完全制覇するためには、この基本テクニックをマスターしておくことが必要なのだ。軽んじて見ることはせず、積極的に草レースで経験を積んでいけば、展開がラクになるはずだ。



町のあちこちに草レースができる場がある



草レースを選べばレースに挑めるのだ!

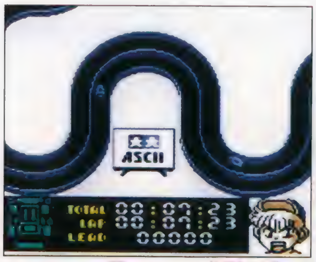
単調なコースばかりではない!

コースのタイプでもっともシンプルなのは○の字形のオーバルコースだが、場所によってはコーナリングコースやオフロードコースなどが用意されている。同じ草レースだからといってセッティングを変更しないでいると、レース時に泣きを見ることになるのだ。

これらのコースタイプは、ストーリーの進行に合わせて増えていくことが予想される。対応するパーツの種類も増えているはずなので、セッティングには気を使うことになると思われる。ベストセッティングの発見が難しくなる?



草レースを選ぶ前に、コースを見る。セッティングに必要な約束ごとだ

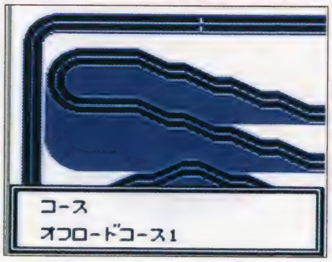


コーナーが多いコースや直線が続くコースではそれに合うパーツを組む

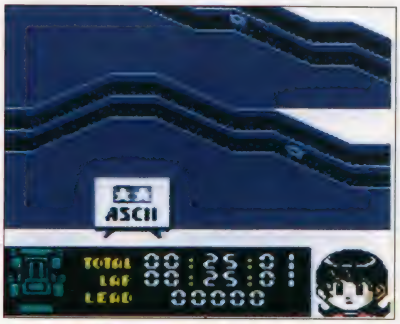
たかが草レースとあなどるなかれ



東京タワーで草レース…。プレイヤーの町の草レースとはスケールがちがう



テクニックが問われるコースも多くなっていく? コースアウト対策も練らねば

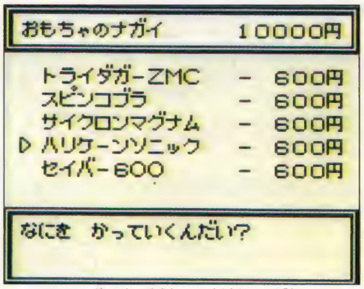


セッティングがザルだと、絶望的なまでに相手に差をつけられてしまう

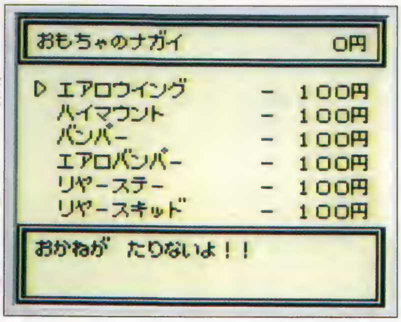
草レースで得られる賞金で新たなパーツやマシンを購入

草レースといえども、マシンを走らせている以上はパーツ年齢も上がっていく。限界数値の99を超え、壊れてしまうパーツもあることだろう。スペアのパーツを買っていれば問題ないが、所持金は無限というわけではない。

しかし、草レースでは、対戦相手に勝つことでいくらかの賞金を得ることができる。これを元手にすれば、気がねなくパーツやマシンを買えるのだ。勝ち続けてさえいれば、お金の心配はない！



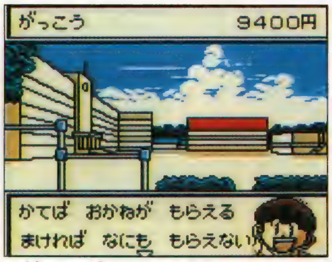
○スタート時の所持金は1万円。心強いのだ



○こんな事態はめったに起きないと思うが…。文字どおり一文無し。心細いのだ

同じ場所で何度でも挑める

正式なレースで勝ったときの賞金に比べれば、1回の草レースで得られる賞金の額は小さい。しかし、いつでも何度でも参加することができる草レースの利点を生かせば、好きなだけ所持金を増やすことができる。もちろん、本来の目的であるレースのことを忘れてはいけない。さまざまなセッティングのバリエーションを試しつつ勝負に勝ち、その副産物として賞金を得るというのが正しいありかただろう。1回のレースで2つの実益を得るのは美学ともいえる。



○要するに負けなければイイということ。最初のうちはラクなんだけれどねェ

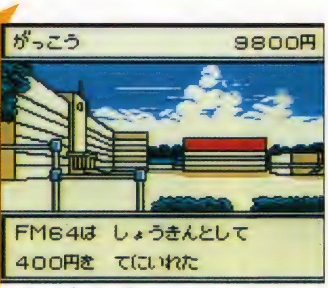


○レースが終わっても、ここで草レースを選べば再び挑める。まさにエンドレス

財政の回復に活用

勝負はセッティングの善し悪しで決まる。財政難のときは、とりあえず無難なセッティングで勝ちに行き、賞金を着実に増やしていったほうがいい。ムチャなセッティングでは、勝てないだけではなく、いたずらにパーツ年齢を上げてしまうだけになる。

財政難だがパーツのストックが豊富だという場合も注意が必要。持っているパーツがそのコースに有効だとは限らないからだ。あくまでも、勝てるコースで勝負！



○勝てる相手を見つけたらトコトンつきあってもらおう。財政難もやがて回復する

草レース荒らしも辞さず！



○序盤の草レースで確実に所持金を増やすのも手だ。少し良心がとがめるけど…

ミニ四駆GBニュース1

3月発売予定がナゼ5月に？発売時期延期の真相に迫る

コトの真相は当人しか知らないというワケで、アスキーの開発陣に原因を述べてもらったぞ。

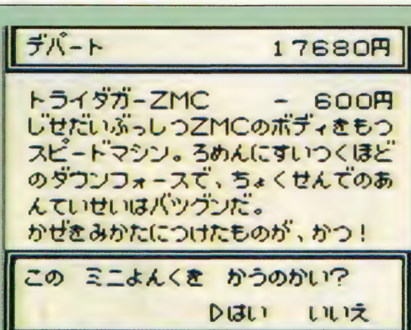
その①　延期の理由

「ごめんなさいごめんなさいごめんなさいごめんなさい。みんな私が悪いんです。パーツのデータ造り、交換、強化、通信対戦、ピットサービス作業…。内容てんこ盛りの大サービスソフトですから、これを煮つめると、そりゃあもう大変なんですよう…。そのぶん、みなさんの期待以上のものにしますから、今しばらくお待ち下され。ホントに、もうちょっとだけ。ね♡」

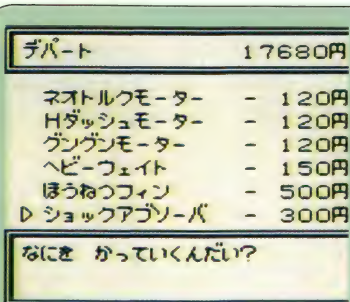
その②　ユーザーへのコメント

「基本コンセプトは、ミニ四駆と交換の組み合わせです。ミニ四駆は、走らせて楽しむもの。ゲームでも当然再現します。さらに対戦でのプレイも可。IDナンバーを使ってパーツを全部そろえようとしたら、たくさんの友達が必要になるという、発展がある。これは、新しいタイプのマルチプレイヤーゲームでもある訳ですね。おもしろさにかけては、最強のキーワードをそろえてますから、内容は保証つき。たとえ、ミニ四駆のことを知らなくても大丈夫。このソフトには、未来のゲーム像がありますよ、きっと！」

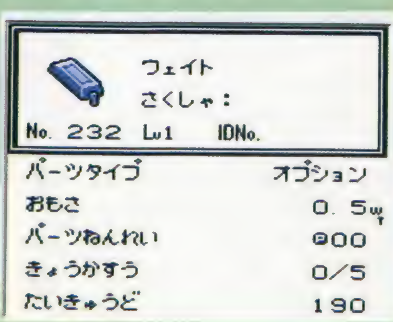
原因の大半はデータの細かさにアリ



○マシンに関する解説もバッチリ。このこだわりが妥協を許さないのだ！



○店に並ぶパーツの種類が減った形跡はない

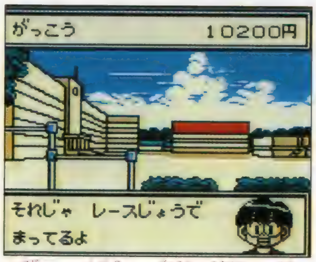


○それぞれのパーツが持つデータの量もすごい。容量の大部分はコレだろう

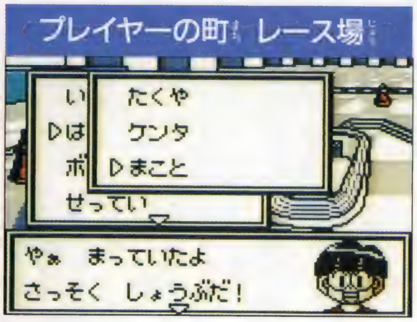
※画面は開発中のもので、実際のものと異なる場合があります。

転校早々、黒沢軍団と対決!! 決着は東京のオータムカップへ…

転校したプレイヤーが通うこととなる小学校では、ミニ四駆が大はやり。草レースに誘われたことがきっかけで、プレイヤーも始めるようになる。おもちゃ屋主催のレースで優勝すると土屋博士が姿を現し、東京で開催されるオータムカップへの参加を勧めてくれる。公園の草レースでは黒沢（素行不良！）にインネンをつけられ、模型店主催のレースで勝負することに。結果は黒沢を負かして優勝するのだが、黒沢からオータムカップでの再戦を申し込まれる。

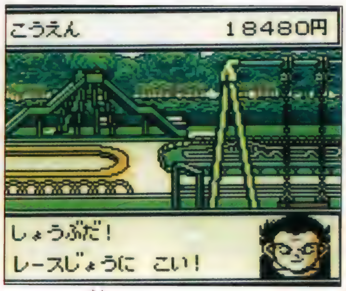


初めての勝負は、学校の校庭での草レース。ここからすべてが始まるのだ



おもちゃ屋主催のレース。正式なレースとしては初めてのものだ

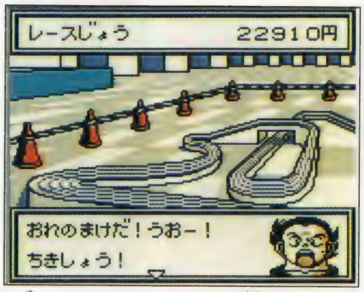
ブラックセイバーと1回目の戦い！



ナワバリ荒らしたつもりはないんだけど

こんなヤツには絶対負けたくない！





負けたときのリアクションも大きい

熱闘必至！ オータムカップに参戦

会場のミニ四駆タワーに到着し、規定のタイム内で予選をクリアしたプレイヤーは、オータムカップへの出場資格を得る。レースを勝ち進むプレイヤーの前に再び黒沢が立ちはだかるが、これを打破。ラストに控えている真の脅威、藤吉の駆るスピンコブラとは激戦を繰り広げることになるのだが、これを負かすことによって優勝を果たす。また、賞品としてシルバーシリーズのパーツも獲得。



相変わらず態度デカいです。ベストなセッティングで臨めば楽勝のハズ

長丁場だが勝ち抜けッ!!





黒沢や藤吉にたどりつく前には、数人の対戦相手との勝負がある

ミニ四駆GBニュース2

初回出荷分のパッケージは金属製の特別仕様なのだ!!

初回出荷分の特典は、オリジナルカラーの軽量超速ギヤーだけではなかった！ なんと、パッケージが金属製のケースとなっており、この中にゲームソフトと軽量超速ギヤーが収められて発売されるのだ。もちろんそのままでもイカすが、中身を取り出せば多目的のケースとして使うことができる。グレードアップパーツのケースとして使うのもいいし、ゲームボーイポケットを入れてもいい。特筆すべきは、レーサーズボックスに入れることができるという点だ。1段目のトレーにセットしておけば、フタを開けたときに目立つことまちがいナシ！ ミニ四レーサーのステイタスシンボルになるかも!?

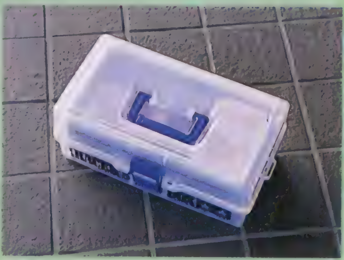

光沢のあるシルバーが美しすぎる！

パーツケースとしても使用可能な優れモノ


市販のパーツケースよりも多くのパーツを収納することができる


見てのとおり、ピッタリ収まります 金があれば反対側にもう1個欲しい…

レーサーズボックスに収納することもできる


レーサーズボックス越しでもシルバーの光沢が確認できる！ やっぱり目立ちまくり

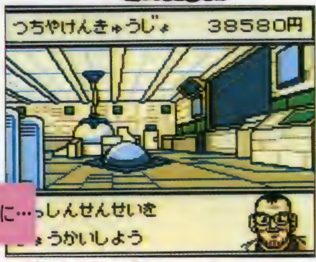
土屋博士と鉄心先生に接触！ さらに舞台は風輪町へと拡大

オータムカップ優勝後、会場のミニ四駆タワーに現れた土屋博士に招かれて、土屋研究所へ。ここでは、パーツに秘められた謎などの情報や、対戦、パーツ交換など通信機能の開設が知らされる。さらに、鉄心先生とも出会い、レースで勝負することになる。この勝負で勝つことでパーツの強化を頼めるようになり、自分だけの強化パーツを手に入れることが可能になる。通信によるパーツ交換やパーツ強化が可能になるということは、セッティングの幅も広がるということ。これによりゲームが本格化していくのだ。

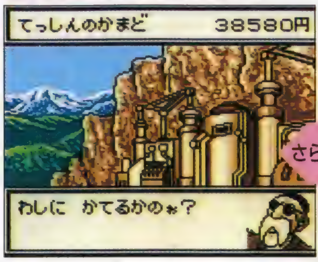
土屋研究所へ



ミニ四駆レーサーとしての腕を見込まれて土屋研究所へとおもむくことに

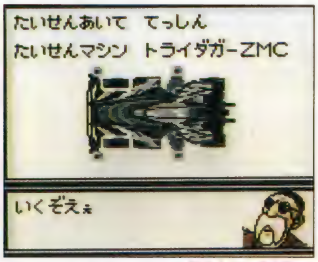


役に立つ話を聞かせてもらったうえ、鉄心先生に会わせてもらえるとは



ミニ四駆の勝負で勝たないとパーツの強化をお願いすることはできない

鉄心先生と勝負！



トライダガーZMCが愛車!? 相手にとって不足はないが苦戦しそうだ



複合コースでの勝負なので、あえてピットインせずに走るという戦法もある

藤吉からの招待状 風輪町への遠征

土屋研究所や鉄心のかまどから自宅に戻ると、藤吉から手紙が届いていることが分かる。オータムカップでのリターンマッチをするので、風輪町の自分の屋敷に来てほしいというのだ。誘いに乗って来てみると、おなじみのメンツも招待されていた。リッチマンカップというタイトルの名に恥じない勝ち抜き戦が始まる！



付けも付けたりこの名前！ 金持ちってェのはこれだから始末に負えないぜ



それでもスピンコブラは強い。相応のマシンと適切なセッティングで対抗

勝って情報入手



勝てば土屋博士からの伝言を聞ける

ミニ四駆GB ニュース3
ファン垂涎のアイテム出現！ 新製品&非売品グッズ情報

「レッツ&ゴー!!」ファンなら押さえておきたい、最新グッズを2点紹介。それぞれの詳細データは以下に記すので熟読すべし！

アスキー ポケットポケット

ゲームボーイポケットを収納できる、ベルトクリップ付きのマルチホルダー。電子手帳やヘッドホンステレオ、携帯MDプレイヤー、ポケベルなどの収納にも使えるアイテムだ。発売は3月28日で、価格は950円（税別）。初回特典として、「レッツ&ゴー!!」のキャラクタシールなどが付属する。

GBポケットをしっかりホールド



使い勝手が良さそうなお役立ちアイテムだ



ゲームボーイポケット本体に加え、関連機器も収納することができるという

ヤクルト レッツ&ゴー グラス

ヤクルトが関東地区を対象にして行うプレゼントキャンペーンの品。「レッツ&ゴー!!」のタイトルロゴやキャラクタがプリントされた特製グラスだ。もちろん一般販売の予定はなく、プレゼント用に作られたヤクルトだけのオリジナルグッズ。

3月中旬から、ヤクルトの一部の販売会社でサービス品として配布されている。地域限定で数量にも限りがあり、在庫がなくなると同時にキャンペーンが終了となることから、かなり貴重なアイテムになることは必至。幸運にも関東地区に住んでいる人は、こまめに近所の販売会社をチェックしよう。確実に手に入るという保証はないが、労力は惜しまないほうがいい。

関東地区限定の超貴重アイテム！



「レッツ&ゴー!!」のイカすイラストがプリントされたグラスで一杯やりたい

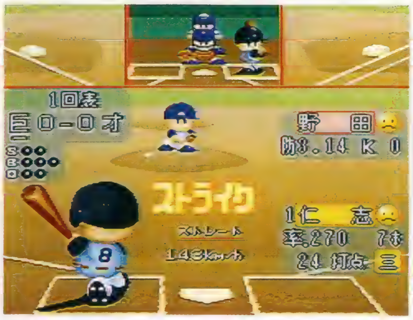
選手のデータとシナリオモードが一新！



SFC	コナミ	野球
	発売中	内部バックアップ(6)
	6800円	

作成した新人選手を操って最新データのチームと対戦！

人気野球ゲーム『実況パワフル〜』シリーズの最新作だ。操作とシステムは前作のままで、データが'97年度の物に書き換えられている。また、シナリオモードでは、'96年度の名場面がプレイできるぞ。



操作方法は前作と同じになっている



近鉄のホームグラウンドが大阪ドームに、中日の方は名古屋ドームに変わっている



データは最新版。助っ人外国人選手もちゃんと登録されているのだ

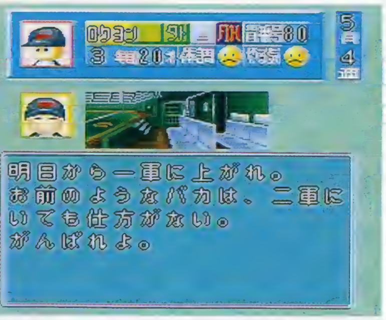
新人選手を育成するサクセスモード

このゲームには前作同様、オリジナルの野手を育成するサクセスモードが用意されている。これは二軍に在籍している新人選手を、トレーニングや試合で鍛え上げて一軍に昇格させるというモードだ。昇格できずに3年経過すると、退団を勧告されゲームオーバーになってしまうので注意するように！



練習をおこなって選手の能力を上げていく

一軍昇格！



監督に認めてもらえれば一軍に昇格！



プレイヤーの評判が表示される。監督とコーチから良い評価を得られるよう頑張ろう



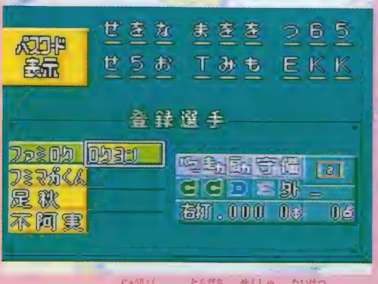
4月になると試合が始まる。活躍して監督にアピールしよう



多彩なイベントが発生。イベントにより能力が変化することがある

パスワード入力で友達の選手と対決

昇格した選手にはパスワードが表示される。友達のカセットにそのパスワードを入力すれば、キミが育てた選手と友達が育成した選手を対戦させることができるぞ。



パスワードを入力して友達の選手と対決だ！

アレンジモードで育成した選手を登録

サクセスモードで一軍入りした選手は、アレンジモードで作成可能なオリジナルチームに登録できる。オリジナルチームは各ゲームモードで使用できるので、キミが育成した選手がほかのチームにどれだけ通用するのか試してみよう。



キミだけのオリジナルチームを作成

好みのチームを使用して5つのモードにチャレンジ!

このゲームには、全部で5つのゲームモードが用意されている。そのうちのシナリオモードだけは、サクセスモードで作成した選手が使えないようになっている。


サクセスで育成した選手を登録できるオリジナルチームは、シナリオ以外で使用可能

練習を行う キャンプモード

好みのチームを使用して基本的な練習をおこなうモード。練習のメニューには打撃、投球、走塁などの計6種が用意されている。初心者はここで操作方法を覚えよう。


投球練習。カーソルを狙って投球

打撃練習。ミートカーソルをボールの軌道に合わせて、タイミング良くボタンを押そう


ペナントレースを戦い抜く ペナントモード

セントラルまたはパシフィックのどちらかのリーグで、ペナントレースの制覇を目指して試合を繰り広げていくモード。プレイヤーは6人まで同時に参加できる。


使用チームのオーダー表示画面。打順や守備位置などを自由に変更することができる

このようにちゃんと投球練習が用意されている。3球投げ終わるとプレイボールだ


優勝を狙え!


ガンガン打ちまくって勝利をつかめ!

リーグ優勝を目指す リーグモード

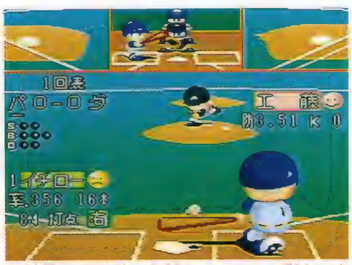
プレイヤーが作成したオリジナルのリーグ内で優勝を目指すモード。リーグにエントリーできるのは2~6チームまで。同じチームを複数エントリーすることも可能。


対戦数は1~27試合の間で自由に変更可能。1試合ごとにセーブできるぞ


セ・パ両リーグの中からエントリーチームを選択。2チームのみのエントリーも可能

1試合だけおこなう 対戦モード

好みのチーム同士で1試合だけゲームをプレイするモードだ。ここでは、COMチーム同士による試合を観戦することもできる。


友達との対戦が可能。COMチーム同士の試合を観戦するモードも用意されている

名勝負をモチーフにした シナリオモード

'96年度の名勝負をモチーフにした試合の途中からゲームスタートし、「試合に勝つ」というクリア条件を目指すのがシナリオモードだ。シナリオは各チームに1つずつ、計12種類用意されている。

名勝負を再現!


難易度は5段階。すべてのシナリオをクリアすると…!?

全12種類のシナリオモード

代打?

日本シリーズより。均衡を崩すことができるか!?

因縁

中日対巨人因縁の対決。一死満塁から逆転を狙え

作裂

6月27日、広島対中日。4点差を引っ繰り返せ!

切り札

9回裏、二死満塁。スワローズサヨナラなるか!?

シーソーゲーム

シーソーゲームで1点差。まずは同点に追いつこう

マラソン

10回表。巨人打線を抑えて次の回に望みをつなげ

防壁

巨人の猛反撃。ここをしのいで勝利をつかめ!

天王山

簡単に優勝はさせない!日ハムの意地を見せろ!!

伊良部降板

伊良部を引きずり降ろした西武。猛反撃開始か!?

重責

9回裏1点差の近鉄。赤堀に重責がのしかかる

詰めの一手

一死二・三塁、同点。ロッテの詰めの一手を再現

窮地

窮地に陥ったダイエー。1点差を守り切れ!



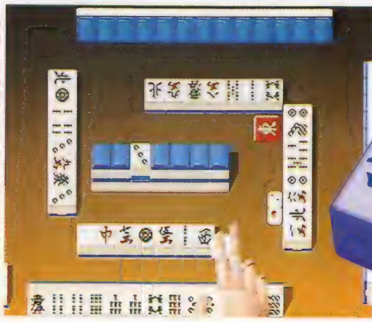
麻雀64

マージャン

麻雀大学の学位取得を目指すのだ!!

N64	光栄	麻雀
	4月4日発売予定	コントローラーパック(4)
	予価7800円	コントローラーパック対応

光栄からの麻雀ゲームというと、『麻雀大会』シリーズがおなじみだったけれど、NINTENDO64用にはまったく新しいタイトルが用意された。それがこの『麻雀64』だ。プレイヤーが麻雀大学に入学し、さまざまなカリキュラムから単位を取得していき、卒業を目指していく麻雀ゲームだ。



○大学を舞台にして対局する麻雀ゲーム

まずは大学に入学する

ゲームはプレイヤー登録したキミが、麻雀大学に入学したところから始まる。大学のカリキュラムはすべて麻雀の対局で、その結果で単位が認定される。成績は卒業時に与えられる学位に影響するぞ。



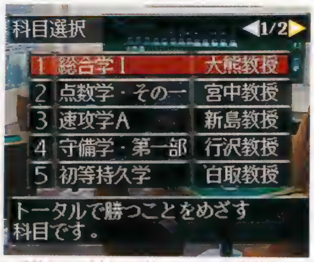
○卒業を目指して勉強していくのだ

キャンパスで対局する

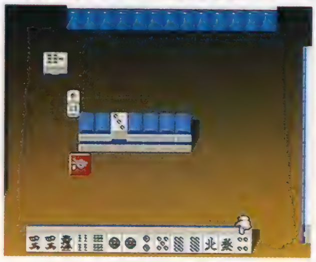
麻雀大学のキャンパスにはさまざまな建物がある。建物によって目的も異なるけれど、まずは対局のできる建物を見てみよう。

校舎

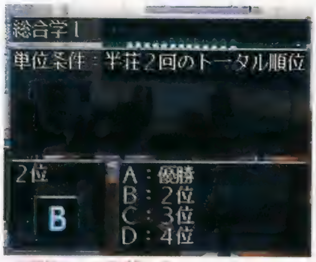
カリキュラムはすべてこの校舎で行われる。まずは受講したいカリキュラムを選んで対局しよう。1学年に10のカリキュラムが用意され、最大8つまで選べるのだ。



○校舎では単位を取るために対局する。まずはカリキュラムを選択しよう



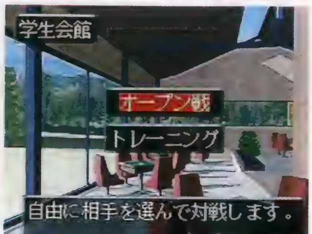
○カリキュラムの内容によって対局内容も異なる。これは半荘戦を2回行うのだ



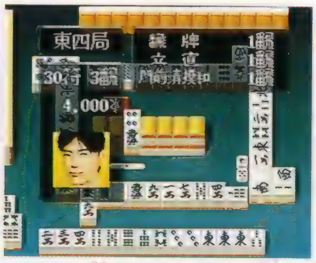
○終了すると成績が付けられる。AからCまでだと合格で1単位が与えられるぞ

学生会館

フリー対局をしたいときは、この学生会館へ行こう。教授や学生と自由に対局できる。オープン戦とトレーニングが選択できるぞ。



○学生会館ではフリー対局ができる。オープン戦とトレーニングが選択できる



○オープン戦はポイントをかけて戦い、点数や順位が高いとポイントも多くなる

記念講堂

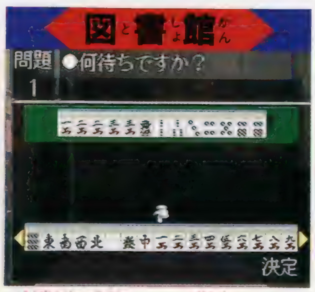
記念講堂では1年に1回だけ学生同士のトーナメント戦が行われる。各学年でカリキュラムを1つ取得すると大会へ進めるようになり、予選から決勝へと戦っていく。キミは優勝できるかな？



○年に1度の大会だ。決勝で3位以内に入るとポイントが与えられるぞ

ほかの施設で研究する

キャンパスの中にはさらに図書館や本部棟などの建物もある。ここでは自分の成績の確認や問題集を解くこともできるのだ。



○問題集と辞典があって自習ができる



○入学以来の個人成績などが見られる

卒業するためには？

麻雀大学を卒業するには4年間で16単位を取得しなければならない。在学中の成績によって与えられる学位も異なるぞ。



○進級するにも必要な単位数があるので頑張って対局していこう

SFC

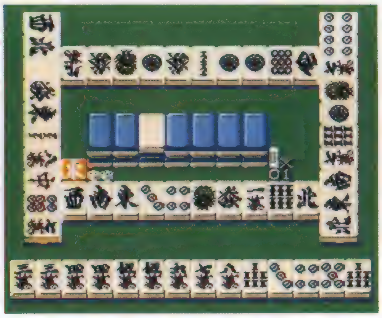
懐かしい麻雀ゲームが4年振りに復活

本格麻雀 徹萬 復刻版



SFC	ナグザット	麻雀
	3月28日発売予定	内部バックアップ(1)
	予価4800円	

1993年に発売された麻雀ゲームが、4年振りに再登場することになった。その名も『本格麻雀徹萬 復刻版』だ。名前に『復刻版』と付いただけで、ゲームの内容はまったく変更されてなく、対応するハードもスーパーファミコンのままだ。その代わり価格は大幅に引き下げられたので、ゲームが発売された当時に買いそびれてくやしい思いをしてしまった人にもおすすめできるぞ。



価格が下がったのが嬉しいね

3段階のレベル選択

ゲームのレベルはEASY、NORMAL、HARDと、3段階のレベルの中から選択できるようになっている。これで麻雀の初心者からプロレベルの人まで、幅広く対応できるようになっている。



この画面でレベルを選択する。ルールを変更することも可能なのだ

麻雀卓を囲む画面

このゲームでの麻雀は4人打ちタイプで、画面は麻雀卓を囲んだような構図だ。スクロールさせると鳴いた牌も確認できる。



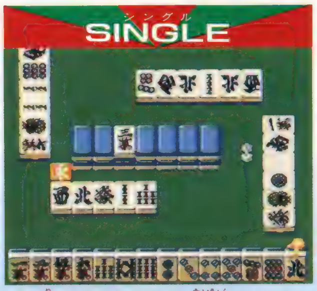
画面をスクロールさせるにはBボタンを押しながら十字ボタンで動かせる

2種類のゲームモード

ゲームモードは、SINGLEとTAGの2つだ。それぞれSINGLEでは1人、TAGでは2人でコンピュータと戦うのだ。



2人でコンピュータと対局する



1人でコンピュータと対局する

12人のメンバーと対局

このゲームの中には全部で12人のコンピュータキャラクタが用意されている。それぞれ性格や打ち筋も異なるので、いろいろな組み合わせで対局して楽しむことができる。キミはどのメンバーにも勝つことができるかな?

チエゾー



男性キャクタ中では最強だ。芸術的な手作りをする

ウズラ



後半になると鳴きが増えて、早い上がりを狙ってくる

ヒロシ



鳴いて手を作ることで強さを発揮する。意外な手に要注意

チエコ



役作りも何も考えない素人麻雀。相手のペースに注意しよう

ヨシツネ



鳴いて場を荒らすのを信条とし、鳴き牌で上がりを誘う

ネズミ



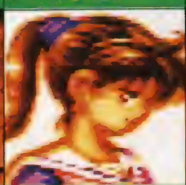
役作りやリーチのかけ方など、すべてが標準の雀士だ

アキラ



闇テンが多く、渋い麻雀を打つ。捨牌には要注意だ

ハヤブサ



女性陣では最強の雀士。ものすごいヒキの強さを見せつける

タチオ



気分屋で、前半のペースの善し悪しに左右される

マリー



追い込みが強く、後半にその力を発揮する。実力も上位だ

イクラ



半荘を通して安定した麻雀を打つ。マイペースの実力者だ

ラン



謎が多く迷彩をかけてくる。デカイ手も狙っているぞ



いろいろなメンバーの組み合わせで対局することで、実力アップもできるのだ

SFC

プロ野球熱闘ぱずるスタジアム





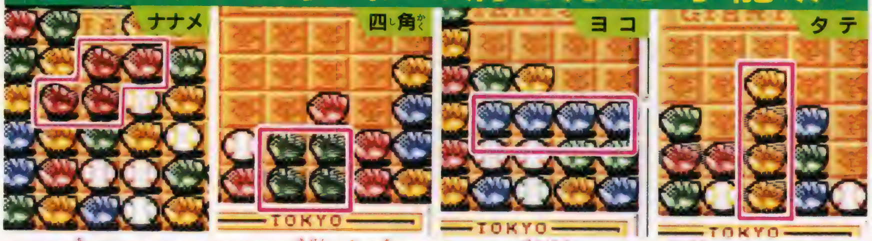
連鎖しだいでアウトやホームラン！斬新なシステムのパズルゲーム！

SFC	ココナッツジャパンエンターテイメント	アクションパズル
	4月18日発売予定	
	予価7800円	

ルール
同じ色のブロックを4つ以上並べて消す！

4色のブロックをタテ、ヨコ、四角、ナナメと4つ以上並べて消すルールのパズル。さらにタイトルどおり、野球のルールも採用されている。ブロックを消すと、守備側はストライクやアウトのカウントを、攻撃側はヒットを打ち得点を稼ぐ。一度に何色も連続で消す「連鎖」を起こすと、連続ホームランやトリプルプレイといったファインプレーも可能。最終回で得点の多いほうが勝ちとなる。

工夫すれば多彩な消し方が可能!!



ここに挙げたパターンはあくまでも基本。積み上げかたしだいで画面中のブロックを一掃することも！

出場チーム
「お邪魔ぼーる」の種類がチームの特徴を表す

「連鎖」を起こすと相手に「お邪魔ぼーる」を、落とすことができる。このボールはブロックと同じく4色あるが、ブロックを消すときに隣接している同色のものしか消せない。「お邪魔ぼーる」はセ・パ12球団の昨年度の成績別に落下のパターンが異なり、「お邪魔ぼーる」の消しやすさも違うぞ。

チームによって落下パターンが変化



'96年6位タイガース	'96年3位カープ	'96年1位ジャイアンツ
きれいに並んでいるこの配列。これなら「お邪魔ぼーる」を降らされても逆に連鎖に利用できる	右のジャイアンツと比べて見ると配列が揃っていて、少しは消しやすくなっている	「お邪魔ぼーる」がバラバラの配列で並んでいる。地道に少しずつ消していくしかない

「お邪魔ぼーる」落下！



大連鎖で一気に「お邪魔ぼーる」が落ちたところ。ピーンチ!!

プレイモード1
気軽に友達と対戦 気長に一人でペナント

通常のプレイモードは1試合のみで対戦をする「おーぷん戦もーど」と何試合も戦い抜く「ぺなんともーど」の2つがある。さあ、好きな球団を選んだら試合開始だ。

対戦用 おーぷん戦もーど

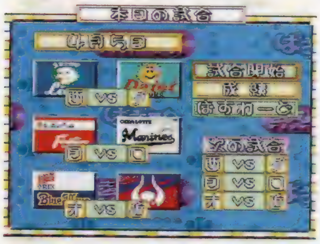
2人での対戦が可能なモードだ。互いの実力差がある場合はハンデイキャップを設定し、ステージの高さや、最初に積まれている「お邪魔ぼーる」の数を調整できる。



右のオリックス側の床がせりあがってボールが積まれているのはハンデのため

1人用 ぺなんともーど

最初に設定する試合数をこなして、リーグ優勝をねらう。最終的には、リーグを制覇した後に行われる日本シリーズで4勝して、日本一の栄光を目差すのだ！



ペナントレースは長丁場。パスワードを取りつつ、じっくり戦い抜こう

プレイモード2
実際の名場面を再現する「熱闘しーん」

実際のペナントレースで起きた劇的なシーンの数々を、パズルで再現するモードだ。1球団ごとにそれぞれ1つずつ、計12のシナリオがある。それぞれに設定されている条件を満たすプレー（連鎖）を行えばシナリオクリアとなる。オールクリアを目指そう！

大連鎖で大逆転!!

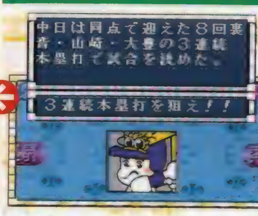


うまく大連鎖させたぞ！ 写真は3本目のホームランを打ちはなったところだ



お膳立ては整っている！ あとはプレイヤーが正しく連鎖させてゆくのみ！

3本連続でホームランを打て！



一見、そんなことができるの？と言った感じなのだが…

4つのモードで16人のプロ雀士と対局!



プロ麻雀兵 つわもの

SFC	カルチャーブレーン	麻雀
	4月16日発売予定	内部バックアップ(1)
	予価6980円	

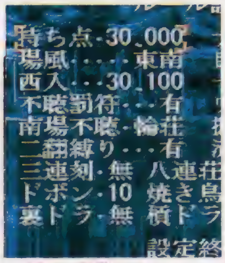
数々のタイトルを制覇したプロ雀士たちが実名で登場する本格派麻雀ゲーム。プロ雀士16人の性格、雀風、打ち筋を取り入れた人工知能により、手応えのある対局を存分に楽しむことができる。



16人の実在するプロ雀士たちと対局していく。ゲームのモードは全部で4種類もあるぞ

1 フリー対局モード
好みのモードで対局

プロ雀士16人の中から、好みの面子を3人選択して対局をおこなっていくモード。ここでは不聴罰符、二翻縛り、流し満貫などのルールをプレイヤーが自由に設定できる。ゲームのほうは半荘勝負だ。



細かく設定されたゲームルール。自由に変更可能だ



16人のプロ雀士の中から3人を選んで麻雀を打っていく。好みの面子と対局しよう

2 雀荘モード
4つの雀荘に挑戦

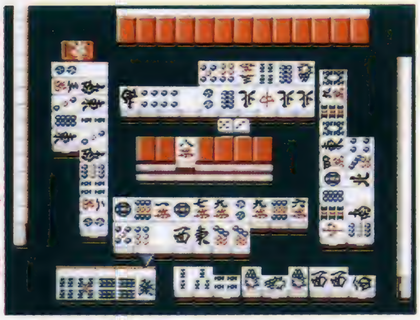
麻雀を打つ面子とルール設定が異なっている4つの雀荘で対局を繰り広げていくモード。それぞれの雀荘でプロ雀士たちがプレイヤーの来店を待っているぞ!



雀荘は4つ。それぞれ面子が異なっている



ルール設定のほうも雀荘により異なる


雀荘のナンバー1を目指して対局!

3 大会モード
優勝を目指せ!

「名人戦」「最高位戦」「CB杯戦」の3つのオリジナル麻雀大会のうちのどれかに参加するモード。各大会のルールに従って、勝ち抜き戦やトーナメント戦を戦い抜き、優勝の栄冠を手に入れるのだ。



CB杯戦と最強位戦は、2つの卓に分かれて対局をおこなう



名人戦は、このように4つの卓に分かれてトーナメント戦を繰り広げていくのだ

大会一覧

●CB杯戦
8人の参加者で1半荘ごとに面子を変えて4半荘戦う。その後、上位4人と下位4人に分かれ、決勝卓で4半荘戦い総合点で優勝者を決める。

●名人戦
参加者16人によるトーナメント戦をおこなう。4つの卓に分かれて打ち、4半荘ごとに各卓の上位2名が次のトーナメントに進んでいく。

●最強位戦
参加者8人による総当たり戦。まず、1半荘ごとに面子を変えて8半荘戦う。その後、決勝戦を4半荘おこない、総合点で優勝者を決める。

4 麻雀指南モード
アドバイスを受ける

プロ雀士または麻雀仙人から、アドバイスを受けながら麻雀を打つビギナー向けのモード。その場その場でよりベターな打ち方を、簡単な解説付きで指導してくれるぞ。なお、面子とルールはフリー対局と同様に自由に設定できる。



麻雀仙人(初級レベル)

麻雀仙人が基本的な打ち方を指導してくれる。麻雀をよく知らない人向け



田中プロ(中級レベル)

麻雀連合所属の田中プロが指導。麻雀仙人よりも実践的な指南をおこなう

「NINTENDO POWER」誌から
アメリカN64最新情報をお届け！

USAホットライン

延びていたヨーロッパでのN64発売決定！　その関連ニュースを最初に紹介。トピックスでは『ダークリフト』と『FIFAサッカー64』、プレビューでは『ドゥーム64』を取り上げる。



ヨーロッパでもN64発売！ 全世界からソフト開発情報が続々

フランスを本拠地とするタイタスは『ランボルギーニ64』を開発中とのこと。来月の本誌では、そのレースゲームの画面写真を初公開する予定だ。タイタスではほかにも映画会社ワーナー・ブラザースとライセンス契約して、2つのタイトルの権利を確保した。その1つは「スーパーマン」のアニメ映画シリーズである。タイタスはN64版『スーパーマン』を今年中に完成させるつもりだ。もう1つは近々劇場公開されるアニメ映画「クエスト・フォー・キャメロット」である。こちらは来年初めにゲームとして発売する予定である。

現在『ミッション・インポッシブル』を完成させつつあるオーシャンは、フランスの提携会社インフォグレームズが『スペースサーカス』というゲームの開発に取りかかっていると報告してきた。これはマンガのヒーローのような主人公が、サーカスの出し物を考えだしていくという内容。アドベンチャーの要素を含んだシミュレーションゲームといった感じだ。このオーシャンはゲームを、今年の10月までに完成させたいと考えているらしい。

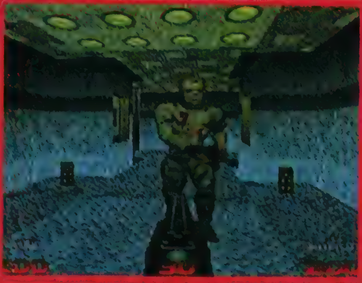
イギリスのレアからも新しい情報が届いた。『ゴールデンアイ007』は期待された今年の春には発売されないらしい。レアの開発チームはゲームシステムの再検討をしているとのこと。その代わり夏の終わりごろに、NOA（ニンテンドウ・オブ・アメリカ）からジェームズ・ボンドが主人公のアクションゲームがリリースされるという情報もある。

日本からもニュースがある。任天堂は「シムシティ3000」のライセンスを持っているが、宮本茂氏の話によれば、彼はN64『シムシティ』を64DD用に開発したいと考えているらしい。そのゲームではプレイヤーが創造した都市の中で、プレイヤー自身が実際にいろいろな職務に就くというシステムになるらしい。つまりプレイヤーが消防士になって火事を消したり、警察官になって犯罪に立ち向かったりするというのだ。

ヨーロッパでのN64発売を受けて各メーカーが続々とN64タイトルを発表している。その中でもフランスのメーカーが積極的に動いているようだ。ヨーロッパでの人気次第では、N64はもっと盛り上がることになるかも。

（ファミマガ64編集部）

今号のPREVIEW



『DOOM64』
……P106

はみだしレポート
アメリカN64ゲームを実際にプレイしたぞ！

「USAホットライン」に載っているゲームで遊んでみたい？　残念だけどアメリカN64ゲームは日本では買えません。どうしてもプレイしてみたい人は、アメリカからソフトとアメリカN64本体の両方を買ってくる必要があるぞ。アメリカN64のカートリッジは日本の規格と違うので、日本のN64では遊べないからだ。そこで編集部では本体とソフトをアメリカから買ってきて、今いろいろな日本未発売のゲームで遊んでいるところ。そんなゲームプレイ紹介も企画中。

（ファミマガ64編集部）

◆日本では知名度が低いがオススメの『キラー・インスティンクト・ゴールド』





◆日本ではまだ発売されてない『スターウォーズ』もプレイしたぞ

予想外の急ピッチで開発が進む『ダークリフト』byビック東海





今までの格闘ゲームは、お互いに一直線上に立って対戦するといったものがほとんど。しかしこのゲームでは横の方向にもアクション可能なのだ

正真正銘の3Dファイター

こんなに早くこのゲームを載せるつもりはなかった。しかし我が編集部では、既に70％の完成度のサンプルロムを入手しているのだ。

このN64初の正真正銘の3D格闘ゲームは、創造的なグラフィックと風変わりなアクションが印象的である。アクションの一番の特徴は、3Dらしく横の動きがあるところだ。この横の動きは敵の攻撃をかわしたりするのに効果的だ。

グラフィック面では、連続的なクローズアップやスローモーションがゲームを盛り上げている。勝敗はそれぞれの制限時間の中で、3ラウンドを戦い決める。この制限時間やラウンド数は、プレイヤーが設定し直すこともできる。

この格闘ゲームは、予想以上に早い時期に完成しそうだ。来月の「NINTENDO POWER」誌では、このゲームのプレビューが掲載される予定である。カレンダーにも'97年春とあるので、4月にはアメリカで発売されるかも。日本での発売予定は今のところないが、期待は持てるかも？

（ファミマガ64編集部）

生き残りをかけて勝負！



登場するファイターはもちろん、空間自体が3Dになっている



シビアな勝ち抜き戦のトーナメントモードでプレイすることもできる

ワールドカップサッカーを再現できる『FIFAサッカー64』byエレクトロニック・アーツ

サッカーは世界で最も多くプレイされ、また最もよく観戦されるスポーツである。このゲームには、140以上の数にのぼるナショナルチームとクラブチームのデータが満載してある。登場する選手は約3千人。それぞれの選手は14の能力的な属性に分けられ、正確なデータにより細かな能力パラメータを振り分けられている。

このゲームの特徴は、ナショナルチーム同士でワールドカップの再現をしたり、世界中の一流選手を集めて"ドリームチーム"を作ったりできる充実したデータ面だ。

日本のエレクトロニック・アーツ・ビクター（EAV）は、3月28日に『JリーグLIVE64』を発売する。こちらは同じシステムを搭載して、チームや選手データをJリーグのものに置き換えている。

（ファミマガ64編集部）



後ろから敵のプレイヤーが近づいてきている。うまくかわすことができるか





このようにマーカーがつく

多彩なカメラシステムを搭載しているのも特徴だ





実に全世界の140ものチームを選択することができるのだ

現実にはありえない、ナショナルチームとクラブチームの対戦もすることができる

宇宙基地に侵入したモンスターを駆逐せよ！



DOOM 64
ドゥーム64

その宇宙軍事基地は何者かに侵略されてしまったようだ。現在の情報はすべて、唯一生き残っている宇宙海兵隊の隊員から送られてきており、彼は侵略者との戦いを続けていると思われる。侵略者は悪夢に出てくるような不気味なモンスターなのか？　かの海兵隊員がこの脅威を取り除くことに失敗すれば、我々の未来はないかもしれない…。

プレイヤーである君はこの孤独な海兵隊員になり、侵略者であるモンスターと戦うのだ。画面に映し出されるモンスターは非常にグロテスクで、心臓の弱い人にはお勧めできない。そんな恐怖とプレッシャーに打ち勝って、宇宙の危機を救うのが目的だ。





○わらわらと襲いかかってくるモンスターをすべて撃退するのだ！

強力な武器でモンスターと対決

モンスターを撃退するための兵器は基地全体に散在している。標準的なピストルやショットガンに加えて、一撃で巨大なモンスターを倒せるような強力な武器もある。



○これはかなり強力なビーム砲。これさえあればモンスターも怖くない？



○持っている武器が頼り。だが最初から強力な武器を持っているわけではない



○チェーンソーを武器に戦うことも

チェーンソーがうなる！

確実に入手したい重要なアイテム

弾薬、薬品セット、防護具などを基地内で見つけることができる。これらのアイテムがなければ、モンスターを基地から完全に撃退することなど不可能だ。時にはこれらのアイテムを探しに、来た道を戻ることもあるだろう。一定時間パワーアップして、無敵になれるアイテムも存在する。



○部屋の隅のほうにアイテムを発見したぞ！

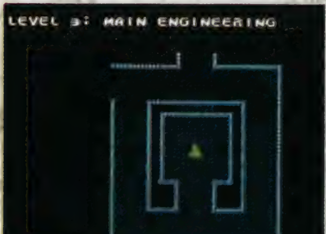


○「ラジエーション・シールド」と表示が出た。防護具の一種らしい

○壁のくぼみに何かのアイテムを発見。とりあえず入手しろ

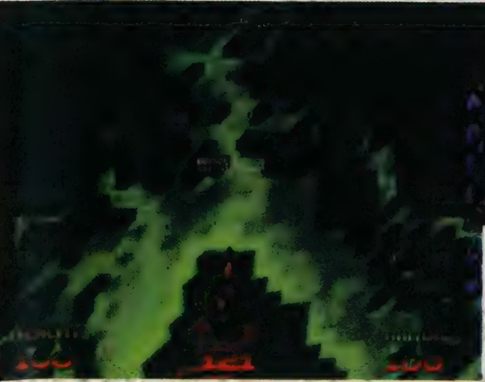
迷ったときはマップで確認

基地内にはトランスポーターが設置されている。この装置を使うと離れた場所に瞬間移動できるのだ。モンスターに追われたとき、また急いである場所に行かなければならないときに有効だ。また基地内で迷ったときはオートマッピングシステムを使うことができる。これで現在位置を確認するのだ。



○自分の現在位置がわからなくなったときには、このマップで確認することができる





○○上のトランスポーターを使うと、右のようにどこか別の場所にワープするのだ

※このゲームは今のところ日本で発売される予定はありません


NINTENDO64
奪われたひみつ道具を探しだし、
魔王たちを封印せよ!!
妖精界と人間界を救えるのはこの5人だけだ!!
プレゼント1
正解者の中から抽選で豪華景品をプレゼント!
A賞(5名様)
NECパソコン
PC9821Cu13
(ドラえもんのスクリーンセーバー付き)
B賞(20名様)
カシオデジタルカメラQV-10A
問題
○に入る文字は何でしょうか?
エポック社から発売される
NINTENDO64初のドラえもんソフトのタイトル名は?
「○○えもん
のび太と3つの精霊石」
●応募方法　官製ハガキにあなたの住所、氏名、年齢、A賞・B賞のどちらをご希望かを明記の上、下記までお送り下さい。
●宛　先　〒111東京都台東区駒形1-12-3
エポック社「N64ドラえもん　Wキャンペーン」係まで
●締め切り　平成9年3月31日(月)
(当日消印有効)
◎当選者は賞品の発送をもってかえさせていただきます。
Wキャンペーン
NINTENDO64専用ソフト
「ドラえもん
のび太と3つの精霊石」
発売記念
プレゼント2
商品の中に入っているアンケートハガキをお送りいただいた方の中から抽選で2,000名様にプカプカ浮かぶお部屋のインテリア、キャラクターバルーン「ドラえもん」をプレゼント!
●応募方法　商品の中に入っているアンケートハガキを送って下さい。
●締め切り　平成9年4月30日(水)(当日消印有効)
◎当選発表は賞品の発送をもってかえさせていただきます。
たくさんのご応募をまってま～す。
幕張から有明へ　おもちゃの祭典がさらに楽しく――――●エポック社ブースは4-23です。
'97 東京おもちゃショー　3月22日(土)23日(日)東京ビッグサイト
●ジャンル
3Dアクションゲーム
●プレイ人数
1～4人用
ドラえもん
のび太と3つの精霊石
●価　格　7,980円(税別)
●発売日　3月21日発売
EPOCH
株式会社エポック社
〒111 東京都台東区駒形1-12-3
<お客様サービスセンター:0298-62-5225>
N および NINTENDO64 は任天堂の商標です。©藤子プロ・小学館・テレビ朝日 ©1997 EPOCH CO.,LTD.



時空戦士
テュロック
時空を駆ける野性児
INTERACTIVE SHOOTING
NINTENDO64
Acclaim
ACCLAIM JAPAN LTD.
9F, Chiyoda Bldg., 1-6-4 Yurakucho, Chiyoda-ku, Tokyo Japan 100
REGISTERED TRADEMARK OF WESTERN PUBLISHING, INC.© 1996 ACCLAIM ENTERTAINMENT, INC.ACCLAIM IS A REGISTERED TRADEMARK OF ACCLAIM ENTERTAINMENT, INC.LICENCED BY NINTENDO.
および NINTENDO64 は任天堂の


古代と未来が融合する時空の狭間。
破界神の目覚めと共に人類は滅亡を迎える。
その時、あなたの正義が試される。
視野360°の広大な3D疑似空間が可能にするリアルアドベンチャー体験！
多彩な武装兵器、破壊的なエフェクトと質感たっぷりの
サウンドが演出するリアルシューティング体験！
各モンスター独自の思考パターン、最先端CGモデリングと緻密な
アニメーションが展開するリアルバトル体験！
インタラクティブシューティング

最終ラウンドを迎え、総合順位ついに確定！

High Performance Technic

マリオカート64

ハイ　パフォーマンス　テクニック

今回で当コーナーもひとまず終了。第4ラウンドの結果と、ランキングの順位を発表だ。



第4ラウンド ヒュ〜ドロいけ

最終戦を制した実力者は神奈川県の坂井直人クン

ベストタイム	ベストラップ
01′47″00	00′35″62

最終戦となる第4ラウンドの舞台は、「ヒュ〜ドロいけ」。ここは極端なショートカットが存在しないため、高度なドライビングテクニックが問われるコースだ。

今回、タイム短縮の決定的なカギとなったのは、「どこでダッシュキノコを使うか」ということだった。結論としては、鋭角的な第4コーナーのあとの上り坂で使うのが正解。上位に入賞した人のほとんどが、スピードをキープするためにここでダッシュしていたぞ。

さて、上位入賞を果たした10名は左の表のとおり。そして、もっとも美しい走りで1位を獲得したのが、神奈川県の坂井直人クンだ。次のページでは、彼の走りのスゴさを読者のみんなに伝えよう。

左のページで誌上リプレイ敢行！

入賞おめでとう！ 第4ラウンド・1位〜10位までのプロフィール

順位	出身地／名前	ベストタイム／ベストラップ	使用キャラ	獲得ポイント	編集部コメント
1位	神奈川県／坂井直人クン	01′47″00／00′35″62	キノピオ	30	ラインの取り方にムダがなく、計算されつくしたような走りに、編集部も思わずア然
2位	神奈川県／三須健太郎クン	01′47″17／00′35″62	キノピオ	23	熱いドリフトで、見る者を楽しませてくれる三須クンの走り。ギャラリー受けはピカイチ
3位	神奈川県／大久保哲クン	01′47″53／00′35″77	キノピオ	18	第2ラウンドより、3連続で上位入賞を果たしている大久保クン。かなりの実力だね
4位	群馬県／山岸康志クン	01′47″82／00′35″89	ヨッシー	14	最終コーナーの回り込みにダッシュキノコを使用。迫力あるコーナリングを演出している
5位	大阪府／塩入徹クン	01′47″91／00′35″93	キノピオ	11	イマイチ納得がいかない走り、とのコメントだったが、堂々の5位入賞だ。自信を持て／
6位	京都府／中野真憲クン	01′48″22／00′35″91	ヨッシー	8	オバケ屋敷の床の割れめを飛び越えるためにダッシュキノコを使っていたのが印象的だ
7位	三重県／小西優司クン	01′48″47／00′36″04	キノピオ	6	ジャンプを積極的に使い、走行ラインを整えている。大胆に攻め込めばタイム短縮は必至
8位	滋賀県／河合伸一クン	01′48″64／00′36″14	キノピオ	4	2周めで、ちょっとだけ壁に接触してしまったのは惜しい／　しかしこのタイムはご立派
9位	愛知県／平山豊隆クン	01′48″82／00′36″13	キノピオ	3	平山クンも、1周めで無念のクラッシュ。しかし、粘り強い走りで好タイムを叩き出す／
10位	千葉県／樫本晋クン	01′48″86／00′36″20	キノピオ	2	もっとミニターボを使って攻め込めばさらにタイムは短縮できるぞ。これからもがんばれ

総合優勝

神奈川県 大久保哲クン

獲得ポイント **54**

全4ラウンドの戦いが無事終了したところで、いよいよ最終的なランキングの集計結果を公開するぞ。左の表に紹介したのが、優勝以下31位までのポイント獲得者だ。今回の熱い大会を盛り上げてくれたこの32人に、改めて盛大な拍手を送ろうではないか！

それではここで、上位3名の戦歴を紹介しよう。優勝者の大久保哲クンは、第2ラウンドで1位に入賞し、第3、第4ラウンドでもそれぞれ7位、3位を獲得した。準優勝者の三須健太郎クンは、第3ラウンドこそ9位にとどまったものの、第1、第4ラウンドではいずれも2位をゲットしている。第3位の塩入徹クンは、第3ラウンドで1位、第4ラウンドで5位と、大会後半から頭角を現した。

なお優秀賞として、大久保クンにはソニー・グラストロンを、三須クンにはデジタルカメラ、塩入クンにはゲームボーイポケットをそれぞれ贈呈するぞ。

第4ラウンド終了後の最終ランキングリスト

順位	出身地／名前	獲得ポイント	順位	出身地／名前	獲得ポイント	順位	出身地／名前	獲得ポイント
総合優勝	神奈川県／大久保哲クン	54	9位	神奈川県／吉村深翠クン	18	22位	大阪府／武中誠クン	6
			12位	群馬県／山岸康志クン	16	22位	茨城県／平井健夫クン	6
準優勝	神奈川県／三須健太郎クン	49	13位	岡山県／萬成護クン	14	22位	新潟県／太田直哉クン	6
3位	大阪府／塩入徹クン	41	13位	千葉県／西村健クン	14	25位	愛知県／平山豊隆クン	5
4位	埼玉県／宮本忠明クン	30	15位	広島県／美藤能クン	11	26位	福岡県／上村享央クン	4
4位	神奈川県／坂井直人クン	30	15位	埼玉県／広江祐太クン	11	26位	東京都／和田秀雄クン	4
6位	愛知県／中川裕クン	23	15位	山口県／苗井義和クン	11	26位	滋賀県／河合伸一クン	4
6位	福井県／上坂誠クン	23	18位	岡山県／清水直樹クン	8	29位	東京都／佐藤一隆クン	3
8位	三重県／小西優司クン	20	18位	福岡県／片渕孝一クン	8	29位	千葉県／中田直樹クン	3
9位	宮城県／阿部光クン	18	18位	京都府／中野真憲クン	8	31位	東京都／石原邦明クン	2
9位	東京都／君塚龍喜クン	18	18位	埼玉県／柳井宏之クン	8	31位	千葉県／樫本晋クン	2

誌上リプレイ

安定したラインを大胆に走り抜ける坂井クンの走りをここに再現しよう

ここからは、坂井クンの走りを再現していこう。せまいコース幅をめいっぱい使って、ドリフト&ミニターボを実にキレイに決めているぞ。なお、解説している各エリアの番号は、コース全体図の番号に対応させたものだ。

1 第1・第2コーナー
ジャンプを使ってさらにインを走行

第1コーナーでは、すばやくミニターボを発動させてスピードアップ。続く第2コーナーは、イン側のコースの切れめをジャンプで通過して、走行ラインを積極的に短縮させている。さらに、これをきっかけにしてドリフトへ移行。



↑すばやくドリフトの段階を上げ、第1コーナーでミニターボ



↓コースの切れめをジャンプして、走行ラインを短縮する

ヒュ〜ドロいけ・全体図



2 上り坂〜シケイン
ダッシュキノコでスピードをキープ

上り坂ではダッシュキノコを使い、スピードの低下を抑えている。その先のシケインでは、ミニターボを2連発。まず、左コーナーへ進入する手前で1回めのミニターボを発動。そして右コーナーを過ぎてから、2回めのミニターボを発動している。



↑上り坂でのスピードダウンを抑えるために、ダッシュキノコを使い…



↑続く左コーナーへ突入 時速は70キロをキープ



↓シケインへの進入手前で、1回めのミニターボを使っている



↑シケインの右コーナーを過ぎたら、2回めのミニターボ発動

3 オバケ屋敷
割れめを飛び越えてショートカットする

床の割れめをジャンプして、直線的なラインを走行。こうして、走行距離の短縮を図っている。そのあとの複合コーナーは、タイミングよく右、左、右とドリフトして、ミニターボで脱出。



↑床の割れめをタイミングよくジャンプして、走行距離を短縮



↓複合コーナー突入。ジャンプ後の着地から右へドリフト開始



↑左へ切り返したら、ドリフトの段階を上げていく



↓そしてオバケ屋敷を脱出。ミニターボを使いスピードアップ

閉幕のことば

たくさんの応募、どうもありがとう そして今、新たな戦いが始まる…!?

今回をもって、ハイパフォーマンステクニック『マリオカート64』は終了する。ここで改めて、応募してくれた人たち全員にお礼を言いたい。本当にありがとう。

今後とも当コーナーでは、読者のみんなが熱く戦うことのできるステージを提供していくつもりだ。その内容をよりよいものにするため、ぜひみんなの意見を寄せてほしい。あて先は、〒980 仙台市青葉区二日町6-7 TIM ファミマガ64 ハイパフォーマンステクニック係まで。投稿の際には、キミの住所、氏名、年齢、電話番号を必ず明記してくれ。なお、4月21日までに送ってくれた人の中から抽選で20名に、今大会の各ラウンドで1位に輝く走りを収録した、オリジナルビデオをプレゼントするぞ。また、当選者の発表は賞品の発送をもってかえさせてもらう。



超(ちょう)ウルトラ技(テクニック)

CHO-ULTRA TECHNIC

金コインのウル技でランキングを操作すれば、どんな選手でも得点王にできる！



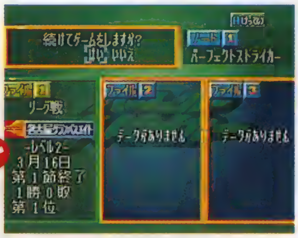
ニンテンドウ64 金

得点ランキングを操作

実況Jリーグ パーフェクトストライカー

岡山県／在間一夫クン

まず、リーグ戦を始めて試合終了後にセーブする。次に、得点ランキングが表示されたら、そこにランクされている選手を覚えてからリセットしよう。そして、オプションモードのトレード画面を出し、さきほど覚えておいた選手と適当な選手をトレードする。そのあと、リセットの項目を決定して、トレードしていない状態に戻してから、セーブしたデータでリーグ戦を再開しよう。すると、ランクされていた選手とトレードを取り消した選手の得点が入れ替わっていて、トレードを取り消した選手が得点ランキングにランクされているぞ。



○リーグ戦で1試合終了したらセーブする。リーグ戦途中のデータでもOK

リセットする



○ランキングされている選手を覚えたら、左のようにする

好きな選手とトレード



○得点ランキングでトップだった小倉と、三浦カズを交換してみよう



○そのあと、リセットの項目を選んでもとの状態に戻す



○セーブしていたデータを再開して、1試合終了させると…



○三浦カズがトップに！小倉はどこへ行った？

な、なぜだ！

技彦(わざひこ)のミニサポート



得点ランキングを操作

上の技を使えば、好きな選手を得点ランキングに入れることができます。通常は得点を上げることのないキーパーを、得点王にすることも可能なわけです。ただし、選手作成で作った選手は、適当なクラブにトレードしないとランク入りさせることはできません。また、ランキングはほかの選手の得点によって変動するので、必ずねらった順位になるとは限りませんよ。



○選手作成欄にある選手では、このウル技は成功しないぞ



○キーパーたちが得点ランキングに登場！ 現実ではあり得ない光景

ニンテンドウ64 銀

ショートカット2連発

マリオカート64

埼玉県／近田関羽クン

タイムアタックモードでできるショートカットが、キノピオハイウェイとルイージサーキットに発見された。それぞれの詳しいやり方を教えよう。

■キノピオハイウェイ

ロケットスタートをしたあと、道路の右側にある、最初の街灯に向かってジャンプで突っ込み、わざとコースアウトする。このあとジュゲムによってコースへ復帰したら、すぐにダッシュキノコを使う。そして右にハンドルを切り、壁にぶつかる直前にジャンプしよう。すると壁をすり抜けて、立体的に交差している下のコースへ着地できるのだ。ただしこのショートカットを使った場合、リプレイおよびゴーストのセーブはできなくなるぞ。



矢印で示したように、立体的に交差している地点で下のコースに着地できるぞ

Rトリガーでジャンプ

右のようにして、矢印に示した場所にわざと突っ込もう





すると、ジュゲムにつり上げてもらえるぞ



再スタートを切ったら、ダッシュして右に曲がる

壁を抜けた!?



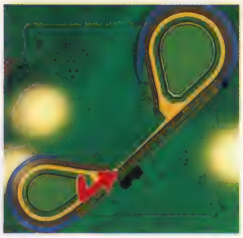
ジャンプするとこんな場所へ！このあと立体交差の下へ着地する



そしてゴールへ。1ラップあたり約25秒のタイム短縮が実現した瞬間だ！

■ルイージサーキット

トンネルを抜けたら、コースの左側にある2本の木のあいだに、ダッシュキノコを使って直進する。そして壁にぶつかる瞬間にタイミングよくジャンプしよう。すると壁を跳び越えて、グランドストレートのゴール手前に着地することができる。



矢印のように、トンネル出口から壁を越えてショートカット



矢印に示した、2本の木のあいだめがけてダッシュキノコ発動！



Rトリガーをタイミングよく押すと、このように大ジャンプができる

壁越えだ!!



壁の向こう側のコースへ着地。ちなみにここはゴール直前の場所

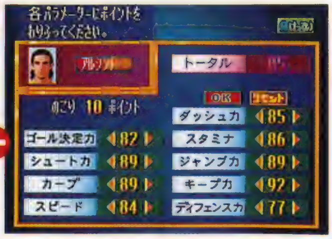
ニンテンドウ64 銅

有名外国人選手が登場

実況Jリーグ パーフェクトストライカー

千葉県／石原宗幸クン

高い能力の外国人選手を作れるデータを、16人分一挙紹介だ。オプションの選手作成画面で、左の一覧表のようにポジション、名前、顔のタイプを入力しよう。すると、実際の有名外国人選手をモデルにした、トータル能力値が90前後の選手を作ることができるのだ。なお、一覧表中の英字は、その右にある顔のタイプに対応している。また、表中の□はスペースを表す。



紹介するデータは、もとJリーガーが多いぞ。さっそくアルシンドを作成

古巣でもう一度プレイ



懐かしのアントラーズに復帰。髪型は再現できないのが残念…

顔のタイプ



有名外国人選手一覧表

ポジション	名前	顔のタイプ
GK	□シジマール	C
GK	□D・シーマン	J
DF	□□モーゼル	B
DF	□□ペレイラ	A
DF兼MF	ベッケンバウアー	G
MF	□ボボルスキー	I
MF	□□リネカー	E
MF	□ジュニーニョ	F
FW兼MF	□アルシンド	I
FW兼MF	□レオナルド	A
FW兼MF	□□カイコ	D
FW兼MF	リトバルスキー	E
FW	□□ディアス	H
FW	□ドニゼッチ	A
FW	□ロマーリオ	A
FW	□シニョーリ	E

将棋最強Ⅱ 一手のミスがこれほど重いものとは…。「詰めの甘さ」はオレの人生そのものだったりして！（山口県／弘下克彦さん・33歳） **スターオーシャン** このゲームでは、キャラのレベルの上限はいくつなのだろうか？ ちなみに今、ラティはレベル134だ（岩手県／長谷川圭輔クン・17歳）。 **ポケットモンスター** ぼくは赤バージョンを持っているんだけど、まわりに緑バージョンを持っている人がいません。新しいポケモンが増えなくてとても悲しいです（鹿児島県／りんごクン・15歳）。 **ヨッシーのパネポン** 久しぶりにハマりました。ゲームボーイなので、どこでも楽しめるのがうれしいです（東京都／犬塚悠太クン・13歳）。

スーパーファミコン 銅

クリア後の新モード

ピキーニャ！

福島県／田辺真弘クン

各ゲームをクリアすると出現する、隠しモードを2つ紹介だ。

1つめはステージクリアの裏面。「ひとりであそぶ」の「ステージクリア」を一度クリアしてから、再び「ステージクリア」を選ぼう。すると新たに裏面を遊べるようになるぞ。

2つめはハンデの設定。「あんでスの死闘」のハードモードをクリアしてから、「ふたりでたいせん」の「サバイバル」か「レース」を選ぼう。すると、対戦時のハンデを設定できるようになる。このハンデとは、一方のプレイヤーのゲームスタートを、設定した時間の分だけ遅らせるというものだ。

ステージクリアの裏面



「ひとりであそぶ」の「ステージクリア」をクリアする



再び「ステージクリア」を選ぶと、裏面を遊べるモードに突入できるのだ

ハンデを設定



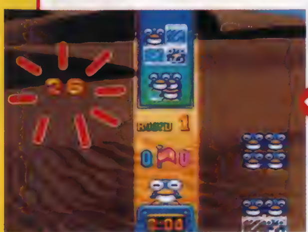
「あんでスの死闘」をオールクリアしよう



このあと「ふたりでたいせん」の「サバイバル」を選ぶと…



対戦時のハンデがつけられる画面になった。1P側を30秒にして、ゲームを開始



スタート後4秒が経過。しかし、1P側はあと26秒間動けないのだ

スーパーファミコン 銅

女勇者のお楽しみ

ドラゴンクエストⅢ そして伝説へ…

鳥取県／消火器クン

女の主人公だけが体験できる、楽しいイベントだ。

まず、女勇者でゲームを始めて、バラモスを倒すところまで冒険を進めよう。そのあと、夜に海賊の館へ行き、おかしらに話しかける。すると、女勇者のことを気に入ったおかしらが、酒に付き合わないかと誘ってくるのだ。この誘いに応じると、おかしらと酒を飲み明かすことができるぞ。なお、途中おかしらがいろいろな質問をしてくるが、答え方によっては女勇者の性格が変化する。

バラモスなんて目じゃないわ



性別を女にして始め、バラモスを倒すまで進める



そのあと海賊の館のおかしらと話すと、酒盛りの用意を始める



酔ったせいか、おかしらがいろいろな質問をしてくる。答え方で勇者の性格が変わる

スーパーファミコン 銅

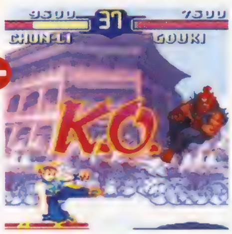
勝利ポーズを選べる

ストリートファイターZERO2

大阪府／フロントクン

試合に勝ったあとに好きなポーズを取れる、感情移入度アップのウル技を伝授するぞ。

相手を倒して「K.O.」の文字が表示されたら、セレクトを押しながら特定のボタンを押そう。すると、押したボタンに対応した勝利ポーズを取ることができるぞ。この勝利ポーズは各キャラごとに数種類あり、対応しているボタンは下の表にまとめているとおりだ。なお、表中にないボタンを押した場合は、各キャラとも弱パンチに対応した勝利ポーズを取る。



「K.O.」の文字が表示されたらコマンドを入力する



ちなみに、春麗が勝ったときにセレクトと強パンチを押すと「ごめんネ」のポーズ

勝利ポーズ一覧表

キャラ名	対応ボタン	キャラ名	対応ボタン
リュウ	弱パンチ、中パンチ	ベガ	弱パンチ、中パンチ、強パンチ
ケン	弱パンチ、中パンチ	豪鬼	弱パンチ、中パンチ、強パンチ、弱キック
春麗	弱パンチ、中パンチ、強パンチ		
サガット	弱パンチ、中パンチ	ダン	弱パンチ、中パンチ、強パンチ
アドン	弱パンチ、中パンチ	ダルシム	弱パンチ、中パンチ、強パンチ、弱キック、中キック
バーディー	弱パンチ、中パンチ		
ガイ	弱パンチ、中パンチ、強パンチ	ザンギエフ	弱パンチ、中パンチ
ソドム	弱パンチ、中パンチ、強パンチ、弱キック	元	弱パンチ、中パンチ、強パンチ
ナッシュ	弱パンチ、中パンチ、強パンチ	ロレント	弱パンチ、中パンチ、弱キック、中キック、強キック
ローズ	弱パンチ、中パンチ、弱キック	さくら	弱パンチ、中パンチ、強キック

次号のファミマガ64は、4月21日(月曜)発売です。

ゲームボーイ 銅 隠しルアーをGET

スーパーブラックバスポケット
熊本県／ガラスクン

このゲームでは、各ステージの特定の地点でキャストをすると、隠しルアーが手に入る。そこで、ルアーが隠されている地点と、ルアーの種類を教えよう。
ステージ1では、34／15の地点でキャストをすると、フロッグのルアーが手に入る。ステージ2では、13／30の地点でジグ&グラブのルアーが見つかる。ステージ3では、22／54の地点でクローのルアーを入手できる。最後にステージ4では、34／27の地点でゲームボーイポケット形のルアーを手に入れられるぞ。



○ここはステージ1、34／15の地点。ここでキャストをすると



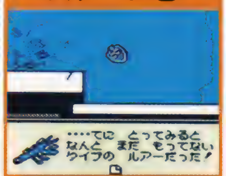
○今まで見たこともないタイプのルアーを発見！ カエル形のルアーだ

ステージ4



34／27の地点で、こんな変わった形のルアーを発見

ステージ3



22／54の地点で、クローのルアーが見つかるぞ

ステージ2

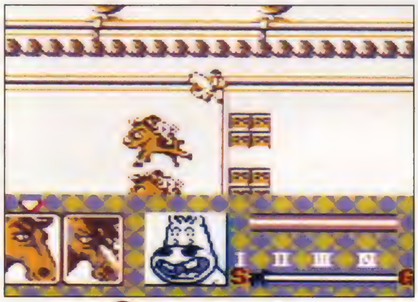


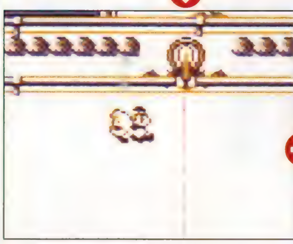
13／30の地点で、ジグ&グラブのルアーを入手できる

ゲームボーイ 銅 長距離戦必勝法

みどりのマキバオー
三重県／まちゃくクン

長距離のレースで確実に勝てる、驚異のウル技だ。
まず、1800メートル以上のレースに出走する。次に、レースが始まったら、すぐに十字ボタンの上を押し続け、マキバオーがさくにぶつかって動かない状態にする。そして、20秒ほどこの状態を続けてから、あらためて走らせよう。すると、なぜかすぐにゴール前へ行くことができるのだ。この時点で、ほかの馬はまだコースの序盤を走っているので、大差をつけて勝つことができるぞ。


○スタートしたら十字ボタンの上を押し続け、そのまま20秒ほど待つ


○そのあと走り出すと、なぜかすぐにゴールイン。どーなってんの？

勝ったのねん！



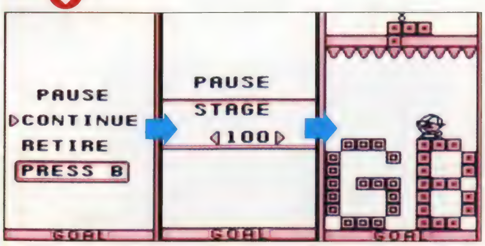
○大差をつけて勝つことができた。これならダービーも楽勝だ

ゲームボーイ 銅 ステージセレクトができる

テトリスプラス
長野県／降旗紀幸クン

まず、難易度はどれでもいいから、パズルモードの全100ステージをクリアする。そのあと、もう一度パズルモードを始めて、ポーズをかけよう。このとき、Ⓑを押すと数字が出て、ステージセレクトの画面になるのだ。この画面では、十字ボタンの左右で好きなステージ数を選び、Ⓐを押すことで選んだステージをプレイできるぞ。

パズルモードの全ステージをクリアする



○パズルモードを始めてから、ポーズをかけてⒷを押そう。出てきた数字を変えてⒶを押せば、数字のステージで遊べる

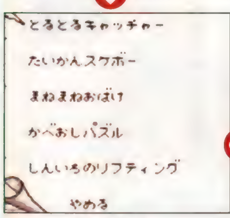
ゲームボーイ 銅 全ミニゲームを遊べる

名探偵コナン
東京都／李諭明クン

すべてのミニゲームをいつでもプレイできるパスワードだ。パスワード入力画面で「MGTEST」と入力しよう。すると、3つの事件をすべて解決した状態になっているぞ。この状態だと、5種類あるミニゲームをすべて遊ぶことができるのだ。



○コンティニューで、パスワードを「MGTEST」と入力して、ゲームを始めよう



○3つの事件を解決したことになっているので、すべてのミニゲームを選べるのだ



○先にミニゲームを遊んでから、事件に挑むのもいいかな

みんなの伝言板

キミのハガキだ！ その① 最近のゲーム雑誌は女の子の表紙が多い。買うのがちょっと恥ずかしくて困っています（千葉県／青木渉クン・17歳）。**その②** アクションゲームが得意ではない人にとって、ニンテンドウ64はまだそれほど魅力的に感じられないハードだと思います。早くいろいろなジャンルのゲームが出るといいですね。これぞニンテンドウ64ならでは！ というものを見たいです（愛知県／森本裕章さん・21歳）。**その③** ニンテンドウ64を買うので、これからもたくさんの最新情報を載せてください（北海道／千葉真クン・16歳）。**その④** 64DDや、振動コントローラパックについての情報をもっと知りたい（広島県／山本康彦クン・14歳）。

木コイン

ナゾの勝ち数

ニンテンドウ64
マリオカート64
兵庫県／畑光敏クン

あらかじめ本体にコントローラを2つつなぎ、バトルを選ぶ。そしてどちらかのプレイヤーを100勝した状態にしよう。そのあとバトルランキングをみると、勝ち数がなぜかCBOという表示になっている。なお、この表示は109勝めまではCBのあとに来る数字が増え続けるのだが、110勝した時点で再びCBOに戻るのだ。



→100勝めになったら、なぜかCBOという表示になっちゃった



↑これが、99勝めの表示

クッパが透明になる

ニンテンドウ64
スーパーマリオ64
秋田県／イトウクン

「ほのおのうみのクッパ」でクッパが透明になったら、移動する影の上でBを押そう。すると、透明なクッパのしっぽをつかめるぞ。そのあと離すと、透明なままのクッパが攻撃してくる。

↓クッパの影の上でBボタンを押す



捕らえた!!


↑タイミングはシビアだが、成功すると透明なクッパをつかめる

↓そのあと離すと、透明なクッパが炎を吐いたりする



力つきても変身

スーパーファミコン
ドラゴンクエストⅢ そして伝説へ…
大阪府／小出康弘クン

「へんげのつえ」の意外な効力を教えよう。パーティ内に力つきているキャラがいたら、「へんげのつえ」を使おう。すると力つきたキャラまで、ほかのキャラと同じように変身するぞ。

↓パーティのだれかがカンオケの状態でも



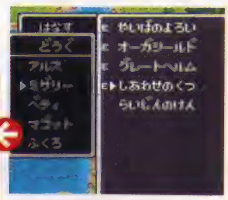
おや？


↑「へんげのつえ」で姿が変わるのだ

不明な経験値

スーパーファミコン
ドラゴンクエストⅢ そして伝説へ…
北海道／COC八杉克政クン

装備して歩くと経験値が増える「しあわせのくつ」を使って、レベルアップに必要な経験値をためる。そのあと戦闘をせずに、セーブをしてくれる人と話すと、いつもとは違った内容のセリフを言うぞ。



↑「しあわせのくつ」を装備して経験値をためる

↓セーブしてくれる人から、こんなことを言われる

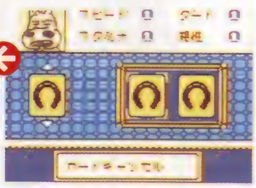


コンディションを回復

ゲームボーイ
みどりのマキバオー
石川県／スクータークン

マキバオーのコンディションが「勝つのね！」以外のときに、スタリオンカードを持たずにレースに出る。すると、途中で王様の格好をしたマキバオーが現れて、コンディションを「勝つのね！」にしてくれるぞ。

↓コンディションが悪いときは、カードを持たずに出走しよう




↑コンディションがアップするぞ

お星様のアドバイス

ゲームボーイ
スーパーブラックバス ポケット
愛知県／出口誠クン

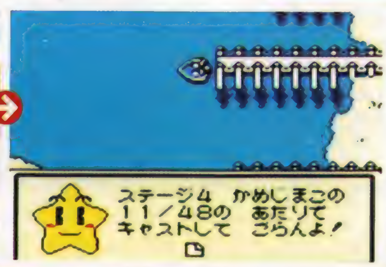
同じステージで、わざと3回続けてクリアに失敗しよう。このあと4回めのプレイを始めると、星のマークが出現して大物のランカーバスがいるポイントを教えてくれるのだ。この技で、上位入賞も楽になるね。

↓無念の最下位。3回連続でクリアに失敗してしまった





↑めげずに同じステージを再開。トライも4度めになると…



←大物ランカーバスの地点を教えてくれる。ありがとう、お星様

曲名がカタカナに

スーパーファミコン
桃太郎電鉄HAPPY
京都府／南山俊明クン

まず、「ちいきデータ」で左の写真の地点にあるヤシの木を調べて、音楽室に行く。ここでBGMのうち4、5、6のいずれかを演奏中に、曲名がひらがなのBGMを選ぶと、なぜか曲名がカタカナになるぞ。ただし、10、20、21、41、42、45、59、67の曲ではできない。

↓この地点を調べて、音楽室へ





↑4、5、6のいずれかのBGMを演奏しているあいだに…

なぜかカタカナ



←76のBGM、「のってけ さくちゃん」を選ぶと、このとおり

●この号のウル技に関する質問は、休日を除く月曜から金曜の午後4～6時（☎022-213-7555）にお願い致します。

主人公が表示されない

スーパーファミコン

ガンプル

香川県／焼き付けクン

まず、ため撃ちを覚えるまでゲームを進める。そしてため撃ちをして弾丸を撃ったら、すぐにセレクトを押してマップ画面を出そう。すると、通常なら現在地を表すために表示されている主人公が、なぜか表示されなくなるのだ。



●ため撃ちをしたら、すぐにセレクトを押す

●マップ画面に主人公が表示されなくなるのだ

仲間と話せる

スーパーファミコン

ミランドラ

神奈川県／4万円クン

頼もしい仲間たちと、会話ができるウル技だ。

まず、自キャラを仲間のとなりに立たせる。そして、仲間のいるほうを向いてAを押そう。すると、仲間がそのときの状態に応じたセリフをしゃべるぞ。



●混乱してしまったタニア。彼女に向かって、Aを押してみよう

●これが混乱中のタニアの返事。くわばら、くわばら

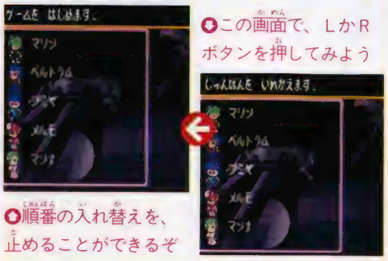
いれかえを止める

スーパーファミコン

すごろく銀河戦記

徳島県／闇宮篤志クン

対戦モードを選び、「じゅんばんを　いれかえます」と表示されているあいだに、LかRボタンを押そう。すると、キャラの順番の入れ替えをすぐに止められるぞ。



●この画面で、LかRボタンを押してみよう

●順番の入れ替えを、止めることができるぞ

なぞのオヤジが出現

スーパーファミコン

Cu-On-Pa SFC

山口県／惟中聡哉クン

なぞのキャラが出現する法則が判明したぞ。

どのステージでもかまわないから、タイムが0のときにクリアしよう。すると、次のステージに進んだときにオヤジというなぞのキャラが降ってくるのだ。なお、しばらくすると、普通にゲームが再開されるぞ。



●残りのタイムが0でクリア。さあ、次のステージへレッツゴー！

●なぞのオヤジが出現。ジャマだよ

最初に役職を選択

スーパーファミコン

桃太郎電鉄HAPPY

千葉県／市川博基クン

通常ならプレイ中に変更するしかない役職を、ゲームの最初に変えられる方法を伝授しよう。

まず、「ニューゲーム」を選んでゲームを始める。そして、名前を変えるときにLかRを押そう。すると、名前のうしろにつく役職を変更することができるぞ。



●「ニューゲーム」の名前入力画面で、LかRを押そう。好きな役職に変更できるのだ

超ウルトラ技大募集!!

●技のランクと賞金・賞品●

金コイン	1万円＋ファミマガ64特製記念品
銀コイン	5千円＋ファミマガ64特製記念品
銅コイン	3千円＋ファミマガ64特製記念品
木コイン	千円分の図書券

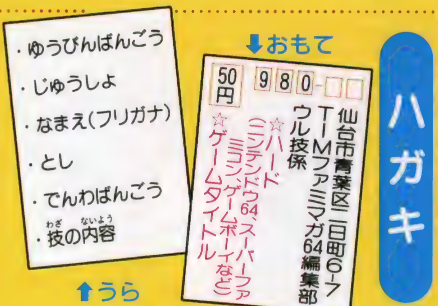
ウル技を見つけたら、下のハガキの書き方を参考にして、郵便番号、住所、名前（フリガナ）、年齢、電話番号、技の詳しいやり方をはっきり書いて送ってほしい。もし、同じ内容の技が送られてきた場合、ハガキは消印、FAXは通信時刻を見て、一番早く送ってくれた人の技を採用している。ちなみに、新しいゲームの技ほど、採用される可能性がグンと高くなるぞ。採用された人には左のような賞金・賞品を用意している。ガンガン採用していくのでドシドシ投稿するべし！　待ってるよ。

FAXの場合は24時間OK！

FAX番号

022-213-7535

ハガキ



ウル技のツボ

このコーナーでは、ウル技を十二分に楽しむためのツボを紹介してきましたが、今回でひとまず終了します。今までのツボを参考にウル技を見つけたら、今度はその技を使ってさらに突っ込んだゲームの楽しみ方を試してみてはいかがでしょう。そんな楽しみ方の例を、左に紹介しておきます。なお、ウル技の利用法については、これからも技彦のMiniサポートで紹介していきますよ。

ウル技を使った新たな遊び方

❶ステージセレクトなどの技を利用して、通常見られないような光景を楽しむ

❷増殖技を利用して、経験値やお金を大量に稼ぎ、限界に挑む

❸ワープやショートカットなどで、徹底的にクリアタイムの短縮に挑戦してみる

サテラビューステーション
Satellaview Station

番組リニューアル第1弾に『BSゼルダの伝説』を放送！

4月からサテラビューの番組がリニューアルされる。記念すべきリニューアル第1弾のサウンドリンクゲームは、SFC版がベースになっている『BSゼルダの伝説』だ！

BSゼルダの伝説 ～古代の石盤～

音声連動（4月放送予定）

BSならではの演出がもりだくさん

いよいよ『BSゼルダの伝説』が放送されるぞ。BSぼく・わたしが、ゼルダ姫を救出するために、ダンジョンにねむる石盤を集めるのだ。4話構成で、各話の目標をクリアしつつ、ルピーやライフ、やられた回数で順位を競う。そして、第4話ではラストボスとの最終決戦が待っているぞ。放送時間は3／30～4／26の19：00～20：00で、各話1週間ずつ放送していく。いままでより1時間放送が遅いことと、同日再放送がないことに注意しよう。

巨大なボスが石盤を守護する！



○かなり巨大なジークロック。このままでは倒せないので弱点を探せ！

次のページに続く



○どれが本物だ？　まさか全部!?



○BSわたしにデグテールが襲いかかる

サテラビューに興味を持った人は

※スーパーファミコン放送を受信するために必要な「サテラビューセット」は店頭にて販売中。価格は18000円（税込）。詳細はSt.GIGAサテラビュー放送センターにお問い合わせ下さい。電話番号は、東京03-5350-8686です。

スーパーファミコン放送番組表

時間	3月23日～29日
12	00 ダビスタ96・対応データ 30 バス釣りNo.1対応データ
13	00 ゼルダの伝説 30 F-ZERO
14	00 SONIC BLASTMAN 30 エストポリス伝記
15	00 DARIUSFORCE 30 SPACE INVADERS
16	00 CAMELTRY 30 大爆笑人生劇場
17	00 BS F-ZEROグランプリ 第4週 ※日曜のみ、00より裕木奈江のGE-MUの壺。20よりゲーム虎の超大穴
18	00 BS イーハトーヴォ物語 第4夜 ※土曜のみ、爆笑問題のシリコン町内会
19	00 SONIC BLASTMAN 30 エストポリス伝記
20	00 DARIUSFORCE 30 SPACE INVADERS
21	00 ゼルダの伝説 30 F-ZERO
22	00 ダビスタ96・対応データ 30 バス釣りNo.1対応データ
23	00 CAMELTRY 30 大爆笑人生劇場
24	00 SONIC BLASTMAN
25	食のため放送休止

データ放送

Dr.マリオBS版

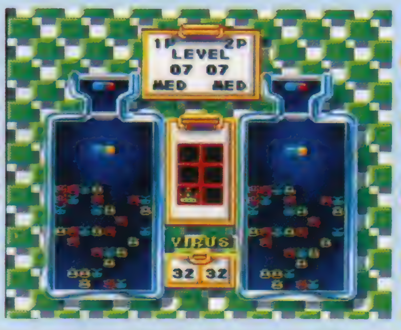
FCやGBで大人気のゲーム、『Dr.マリオ』のBS版が放送される。一度ダウンロードをすれば、何度でも遊べるようになっている。ゲームの内容は、ビンの中のバイキンくんにむかって、同色のカプセルを投げて退治していくパズルゲームで、2人対戦も可能。

このソフトを使った、ハイスコアを競うイベントが開催される予定なので、今から練習しておこう。



○イベントはIPモードの得点で競われるぞ

クリアな映像でプレイ



○もちろん2人対戦も可能。アツイぞ



○弱い友達には、少しハンデをあげよう

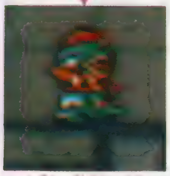
経過時間によってイベントが発生！

『BSゼルダの伝説』は、特定の時間になるとイベントが発生する。プレイヤーに一定時間魔法が与えられたり、爆弾が無制限に使えるようになったりする。しかし、冒険が困難になるイベントも…。

ボンバー発動！


「ボンバー」の魔法が敵を消滅させる

ゾーラ


普段は水面に顔を出して、ビームを撃ってくるが…

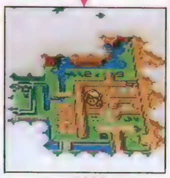

イベントで雨が降り出すと、水中の魔物ゾーラが地上に上がってくるのだ

SFC版とは違うダンジョンに挑戦

ダンジョンの形や仕かけに新たな要素が追加されているが、SFC版の雰囲気を失うことはなく、うまくアレンジされている。一度プレイしたことがある人も新鮮な気持ちでプレイできるはずだ。

ダンジョンの入口は隠されていることが多い。SFC版とは違う隠されかたをしているかも!?

ワールドマップ


1話の放送で行くことが可能な場所のマップだ


もしかしたら滝の裏に行けるのかも？

滝の裏が入り口か!?


ダンジョンへ侵入。石盤はすぐそこだ

オリジナルアイテム"石盤"を入手せよ！

BS版の目標は、オリジナルアイテムである石盤を集めることだ。石盤のあるところにたどり着くためには、ダンジョン内に隠されたアイテムを利用しなければならない。各ダンジョンに1つはあるはずなので、石盤を取るまえにダンジョン内をくまなく探索しよう。今回も爆弾がポイントになるぞ。

ユミ


矢を射ることができる。最初のダンジョンにあるぞ

ペガサスのくつ


ダッシュができるようになるぞ。移動時間を短縮しろ

あおいふく


敵から受けるダメージを減らしてくれるのだ

これが古代の石盤!?



目標の石盤を入手。次の石盤を探しに行こう

4月20日～26日	時間	4月13日～19日	時間	4月6日～12日	時間	3月30日～4月5日
00 ダビスタ96・対応データ 30 バス釣りNo.1対応データ	12	00 ダビスタ96・対応データ 30 バス釣りNo.1対応データ	12	00 ダビスタ96・対応データ 30 バス釣りNo.1対応データ	12	00 ダビスタ96・対応データ 30 バス釣りNo.1対応データ
00 ソウルブレイダー 30 つり太郎	13	00 ザ・ファイヤーメン 30 スーパーピンボール	13	00 SPACE INVADERS 30 弟切草	13	00 スーパー倉庫番 30 高橋名人の大冒険島
00 SPACE INVADERS 30 高橋名人の大冒険島	14	00 スーパー倉庫番 30 つり太郎	14	00 ソウルブレイダー 30 スーパーピンボール	14	00 ザ・ファイヤーメン 30 弟切草
00 ザ・ファイヤーメン 30 スーパーピンボール	15	00 SPACE INVADERS 30 弟切草	15	00 スーパー倉庫番 30 高橋名人の大冒険島	15	00 ソウルブレイダー 30 つり太郎
00 スーパーファイナルマッチテニス 30 キャラバンシューティングコレクション	16	00 キャラバンシューティングコレクション 30 す～ぱ～なぞぷよ	16	00 す～ぱ～なぞぷよ 30 エアーマネジメントII	16	00 エアーマネジメントII 30 スーパーファイナルマッチテニス
00 Dr.マリオBS版 30 改造町人シュビビンマン零	17	00 Dr.マリオBS版 30 改造町人シュビビンマン零	17	00 Dr.マリオBS版 30 改造町人シュビビンマン零	17	00 Dr.マリオBS版 30 改造町人シュビビンマン零
00 BS探偵倶楽部 ～雪に消えた過去～(再) 中編	18	00 BS探偵倶楽部 ～雪に消えた過去～(再) 前編	18	00 BS ニチブツマージャン(再) 第2週	18	00 BS ニチブツマージャン(再) 第1週
00 新作サウンドリンクゲーム BS ゼルダの伝説～古代の石盤～ 第4話	19	00 新作サウンドリンクゲーム BS ゼルダの伝説～古代の石盤～ 第3話	19	00 新作サウンドリンクゲーム BS ゼルダの伝説～古代の石盤～ 第2話	19	00 新作サウンドリンクゲーム BS ゼルダの伝説～古代の石盤～ 第1話
00 マガジン番組 (ゲーム情報や音楽情報など)	20	00 マガジン番組 (ゲーム情報や音楽情報など)	20	00 マガジン番組 (ゲーム情報や音楽情報など)	20	00 マガジン番組 (ゲーム情報や音楽情報など)
00 す～ぱ～なぞぷよ 30 エアーマネジメントII	21	00 エアーマネジメントII 30 スーパーファイナルマッチテニス	21	00 スーパーファイナルマッチテニス 30 キャラバンシューティングコレクション	21	00 キャラバンシューティングコレクション 30 す～ぱ～なぞぷよ
00 Dr.マリオBS版 30 改造町人シュビビンマン零	22	00 Dr.マリオBS版 30 改造町人シュビビンマン零	22	00 Dr.マリオBS版 30 改造町人シュビビンマン零	22	00 Dr.マリオBS版 30 改造町人シュビビンマン零
00 ダビスタ96・対応データ 30 バス釣りNo.1対応データ	23	00 ダビスタ96・対応データ 30 バス釣りNo.1対応データ	23	00 ダビスタ96・対応データ 30 バス釣りNo.1対応データ	23	00 ダビスタ96・対応データ 30 バス釣りNo.1対応データ
00 弟切草 30 スーパー倉庫番	24	00 高橋名人の大冒険島 30 ソウルブレイダー	24	00 つり太郎	24	00 スーパーピンボール
00 スーパーファイナルマッチテニス 30 キャラバンシューティングコレクション	25	00 キャラバンシューティングコレクション 30 す～ぱ～なぞぷよ	25	食のため放送休止	25	食のため放送休止

【床下サテラビュー】 3月は卒業の季節。サテラビューもパーソナリティ番組が卒業してしまうのだ。これからはユーザーの要望に応えてゲーム中心の放送になるそうだ。でも、完全に終了してしまうのではなく、ちょくちょくスペシャル番組として放送していくらしいので期待しよう。次号で最終回の模様を詳しく掲載するぞ。

ファミマガ64読者のページ！

RGB

マニアック MANIAC

ついにキャラコンも一段落ついたとこです。苦労して作ったランキング、見てやってね。

マニアック画廊 紳士淑女の社交場

㊟より注意。イラストを封書に入れるときは、糊がイラストに付かないように気をつけてね。

今号の最高値



◎雪の季節にはちょっとまにあわなかったけど…（東京都／かずき法里）



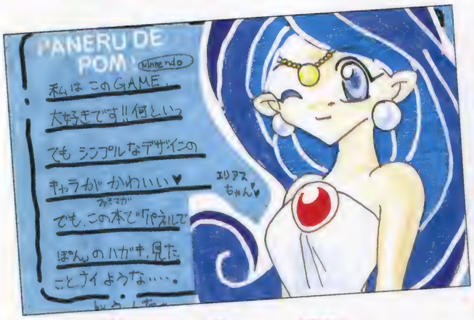
◎また新作が出るとクッパにさらわれたりして。ありがち？（東京都／ＡＹＡ）



◎このゲームのフィールドのキャラってバッタみたい（千葉県／大倉降夜）



◎今だったら、もうあたたかくなってるはずだよね（石川県／このは）



◎そう？　前にあったと思うけど（長崎県／うぃんたぁ）



◎いい配色なのに（北海道／聖樹えるしえ）



◎まだ『VI』をクリアできず（静岡県／緋乃）



◎がんばれイリア！（岡山県／玲亜）



◎今64で期待してるゲームがコレ。アクションゲームは好きです（埼玉県／智坂みるく）

おハガキ マニアの園 読者様交流の場

カゼだかなんだかわかんないけど、頭ガクラクラしてます。今回は変なこと書いちゃいそうで…コワい…。

☆なぬぅ!!　ポケモンがTVアニメ化!?　うぉぉぉ…なんてこったい!!　叫ぶだけではもの足りず、雨の中マラソンしに行ったほど喜びました（なんちゅう喜び方だ…）。ピカチュウの声はいったいどんな声になるのでしょうか、フフフ。でも、考えてみたら、TVアニメ化になるゲームって少ないですよね？　もっとゲームに愛の手を（意味不明）。

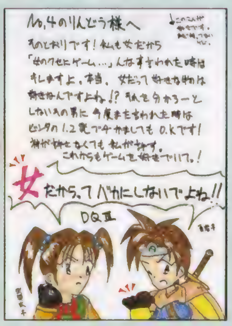
（埼玉県／智坂みるく）

㊟ピカチュウの声優さんは大谷育江さん（かわいげな声の持ち主）だそうです。そーいえば『ドラクエ』はアニメ放映してたよね。打ち切りになったけど…。

☆ファミコンショップにたびたび通ってて気がついたんですけど、SFCソフトにも結構おもしろおかしい（笑）タイトルがあるっスね。…っていうわけで、私のハートをがっちりつかんで離さないタイトルを挙げときましょ。①『すごいへべれけ』（なんかものすごく汚い情景が浮かんでくるんだけど）②『放課後in Beppin女学院』（べっぴんって、全国共通語だったんスか？）③『制服伝説プリティーファイター』（なんだか死語の集大成って感じのタイトルだなぁ）。本当はまだまだたくさんあるんだけどなぁ…。そーいやFCソフトのタイトルはわりと馬鹿馬鹿しい（失礼）のが多かったけど、今はキチョーになっちゃいましたねぇ。

（岩手県／太郎）

㊟ん？「すごいへべれけ」って、ファミマガのカレンダーのところにあるマンガもそうだね。汚くはないけど、変なマンガです。でも、確かにソフトチェックの厳しい任天堂のハードでも、タイトルはイッちゃってるやつが結構あるよね。例えば「おでかけレスターれれれのれ」とか、『摩訶摩訶』とか、『超兄貴』とか、『海腹川背』とか数えあげるとキリがないって感じ。FCにいたっては『暴れん坊天狗』とか、ゲーム内容まで、ものスゴいのもあるし。



◎もうちょっと穏便に事を運んだほうがいいのでは？（愛知県／クラフト）

☆No.4のりんどうさんの意見、私もそう思います。男、女に限らずただ「ゲームが好き」っていうだけで、白い目で見る人って多いですよね。別に悪いことをしているわけではないのに…。だから堂々としていましょう。言いたいやつには言わせておけばいいんです。気にすることないですよ。わからず屋は放っておいて、これからもたくさんのゲームと出会っていきましょうね。

（神奈川県／西井龍人）

㊟そうっ！　堂々としてれば大丈夫。ゲームをしてる女のコを白い目で見るってのも、考え方が古いと思うけどね。

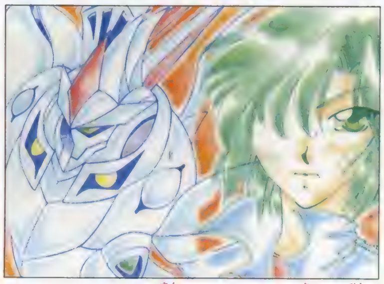


◎個人で作るマンガや小説のイベントをコミケといいます（千葉県／睦月とう）

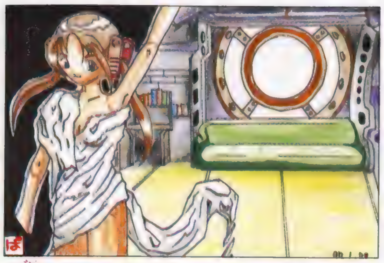
【床下マニアック】 ♨本に掲載されたハガキは取っておいてあるんですか？（茨城県／アプリコット）㊟心配めさるな。ぜーんぶとってあります。マニアックが始まったときからのハガキも全部とってあります。数えたことはないけど、マニアックにきたハガキを全部集めると、とんでもない数になるハズ。ウン千単位になるかも。



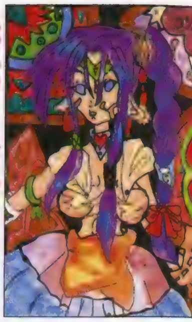
ホークアイ、彼の好きな人って結局誰なんだろ（千葉県／魚野五狼）



ロボットネタって少ないんだよね。好きな人多いと思うんだけど（大阪府／逸樹ありす）



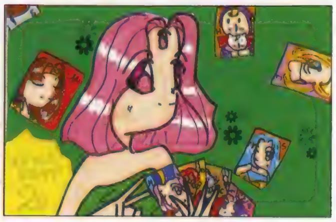
何ともイロっぽいジョゼットが。わー、なんかはずかしい…（秋田県／ぱらさ）



民族衣装っぽい服を着たアンジェラがステキっ！（大分県／月野愛）



テリーみたいな銀髪ってホントにいたらカッコイイよね（埼玉県／浅葱萠）



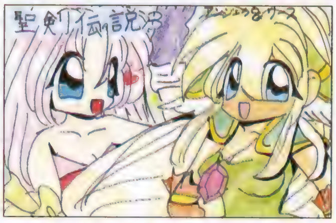
ゲーセンには続編が出るよ（京都府／にごり月）



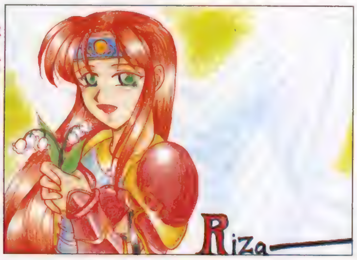
マニアックには珍しい、男性の単体イラストでは？（神奈川県／あっさん中ー）



そんなご謙遜を。よろしくね（広島県／レティシャ）



シャルロットもお忘れなく（北海道／ぷちポト）



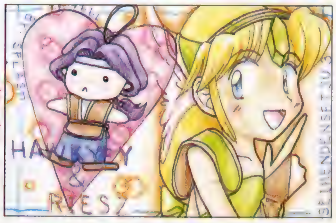
赤い髪に白いスズランの組み合わせがいい感じになってる（京都府／夢月）



キャラコンに入ったのは一票だけ。いいゲームなのに（兵庫県／汚泥蓮実）



世界をまたにかけるトレジャーハンター。シブすぎ！（千葉県／大和裕菜）



こんな人形、誰か作ってよ〜（三重県／プラッシュ）

☆うわあぁっ!! いそがしくてキャラコンに投票できなかったあ!! すっごい心待ちにしてたのにいっ（泣）…って人、他にどれくらいいるんだろう。という訳で、第3回はいつですか（笑）? いや、気が早い！ってつっこんでもらってもいいんですけどね（笑）。（北海道／T.SATO）

(編)じゃ、つっこみます。「早すぎるって」。前回のキャラコンから今回のやつまでは1年くらい間があったから、次もそのくらいかなあ。ご希望があれば、もうちょっと早めに…。

俺の歌を聴け!

ゲームの音楽に関することなら、何でもOKというコーナーです。

♪僕の好きな音楽は何っつっても『ドラゴンスレイヤーⅣ』のBGMっすよ。出たのはFCで、もう8年位前だし、結構マイナーなので知らない人も多いと思うけど、かなりはまりました。このゲーム、バランスが悪かったせいか、もぉ〜ゲロムズ！ クリアした人ってどのくらいいるのかなぁ。んで、流れてくる音楽がすっげえいいんスよ。何かこう、切なくなってくるような感じのやつで。今まで数多くのゲームをやってきたけど、この曲を聴くと、月日が経ってもいい曲はやっぱりいいもんだとつくづく感じますね。このゲームのCD、もし出てたらぜひ欲しいんだけど、あの当時、ゲーム音楽のCDはあまりポピュラーじゃなかったし、もう8年前だからやっぱムリかなぁ〜。（東京都／小鳥遊潤）

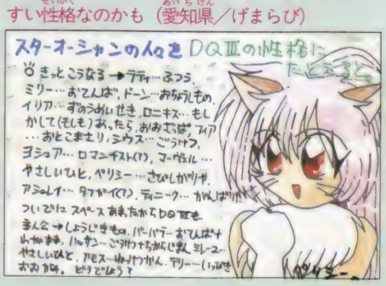
(編)もうそんなに経つっけ? かくいう(編)もこのゲーム、クリアできてません。確かにFCって今のCD音源と比べるとショボいかもしれないけど、味があるっていうか、結構好きです。CDは…ちょっとムリかな。

♪あのさ（なんつ〜書き出しだ…）俺、前々から『聖剣3』の曲について語りたいなぁ…と思ってるんだけど、このゲームの曲名って、全部英文字（横書き）だから、縦書きのファミマガへの投稿には向いてないんだよな…。というわけで、「マニアック横書き化」希望！ これなら半角も使えてスペース節約に！ (編)さんも大喜びだ（笑）!? ちなみに特に好きな曲は"Nuclear Fusion""Meridian Child""Sacrifice Part Two""Sacrifice Part Three"などやっぱ長い（笑）。（三重県／川西正臣）

(編)ホント、縦書きにすると長いんだよねー。読み方がわからない英語があって、ちょっとツラかったりね。思い切ってこのコーナーだけでも横書きにしてみるのもいいかも。みんなの意見を聞かせてほしいな。



好きな曲は何曲紹介してもらってもいいよ（広島県／たまごっちみるく）



こうも見事にハマるとは…。みんなわかりやすい性格なのかも（愛知県／げまらぴ）

【床下マニアック】(読)白黒ってダメ? だってぇ、たまにカラーがめんどっちぃんだもん。ダメなんでしょーか?（千葉県／らーりむる）(編)基本的になしってことで。せっかくカラーページなのにもったいないかなと思うし。昔は前号にも書いたとおり、白黒だったんだよ。

キャラコン集計結果 第2次結果報告

前回の約束どおり、バーンと一気にキャラコン集計を紹介しちゃいます。これだけのキャラがいるんだなーと、いろんな意味で感心するよ。

ホント。中には「誰だコレ」と思うようなキャラもいっぱい。そういえば『ファイアーエムブレム』ってキャラが多いよねー。ゲーム自体の順位は高いんだけど、キャラごとだと票が散ってます。では最後に、みなさんお疲れさまでした。

ポイント	キャラクタ名(ゲーム名)
23	ルイージ(マリオブラザーズ)
21	ロック(F・FIV)
19	クラース(テイルズ　オブ　ファンタジア)、シャルロット(聖剣伝説3)
18	アンジェラ(聖剣伝説3)、シグルド(ファイアーエムブレム聖戦の系譜)
17	マサキ=アンドー(魔装機神)、ミント(テイルズ　オブ　ファンタジア)
14	クレス(テイルズ オブ ファンタジア)、ジョゼット(ワンダープロジェクトJ2)
12	さくら(ストリートファイターZERO2)
11	レナ(F・FV)、サーレント(ルドラの秘宝)
10	リンク(ゼルダの伝説)、ケヴィン(聖剣伝説3)、マーヴェル(スターオーシャン)
9	北斗丸(幕末降臨伝ONI)、雪だるま(ロマンシングサ・ガ3)、セリス(F・FIV)ポポイ(聖剣伝説2)、カノープス(タクティクス　オウガ)、ロニキス(スターオーシャン)
8	リーフ(ファイアーエムブレム)、カービィ(星のカービィ)、紅蓮の魔導士(聖剣伝説3)、パナ(RPGツクール)
7	エレン(ロマンシングサ・ガ3)
6	キュアン(ファイアーエムブレム聖戦の系譜)、リディア(F・FIV)、サラ(ロマンシングサ・ガ3)、ニーナ(ブレス　オブ　ファイアII)、ティナ(F・FIV)
5	ユリアン(ロマンシングサ・ガ3)、アルル(ぷよぷよ)、エルトシャン(ファイアーエムブレム聖戦の系譜)
4	ユリア(ファイアーエムブレム聖戦の系譜)、セッツァー(F・FIV)
3	ワラムル(エメラルド　ドラゴン)、ヨハルヴァ(ファイアーエムブレム聖戦の系譜)、矢田(実況パワフルプロ野球3)、リナ(スレイヤーズ)、シウス、ドーン、フィア(スターオーシャン)、ターニア、テリー、バーバラ(DQVI)、リムル(F・FIV)、クロノ(クロノ・トリガー)勇者(DQIII)、スター(マジカルドロップ)どせいさん(マザー)
2	マッシュ(F・FIV)、クルル(F・FV)、桃太郎(桃太郎伝説)、ミリー(スターオーシャン)、アルヴィス(ファイアーエムブレム)、コッパ(風来のシレン)、フール(マジカルドロップ)、ククリ(魔法陣グルグル)、おどるポリゴン(風来のシレン)、シュウ=シラカワ(魔装機神)、ハリード(ロマンシングサ・ガ3)、マリオ(マリオブラザーズ)、セリス(ファイアーエムブレム聖戦の系譜)、スタア(エナジーブレイカー)、デューン(ルドラの秘宝)
1	プリーステス(マジカルドロップ)、オクシオーヌ(タクティクス　オウガ)、海腹川背(海腹川背)、橘あゆみ(ファミコン探偵倶楽部)、エルディール(イースIV)、デイジー(スーパーマリオランド)、リザ(ルドラの秘宝)、アリーナ(DQIV)、ポンガ(トレジャーハンターG)、ルッカ(クロノ・トリガー)、くにお(熱血硬派くにおくん)、ポヨン(大貝獣物語)、ドラキュラくん(悪魔城ドラキュラ)、ブルー(銀河の3人)、西園寺エリカ(アイドル八犬伝)、サル(西遊記)、ゴエモン(がんばれゴエモン)、ジーノ(スーパーマリオRPG)、東方見聞録(東方見聞録)、アジャセ王子(新桃太郎伝説)、バッツ、ボコ、ギルガメッシュ(F・FV)、ストラゴス(F・FIV)、ミルフィー(魔界塔士サガ3)、ギルダス(タクティクス　オウガ)、窟子仙(カオスシード)、カーバンクル(ぷよぷよ)、ノコノコ(マリオブラザーズ)、アドン(ストリートファイターZERO)、エアリス(パネルでポン)、賢者(DQIII)、バカ殿(であえ殿様あっぱれ一番)、伊集院レイ、紐緒結奈(ときめきメモリアル)、トルネコ(トルネコの大冒険)、スライム(DQ)、サクセスモードの未来(実況パフルプロ野球'96)、審判のカルロス(実況Jリーグパーフェクトストライカー)、カニ屋のカニ、マントー(天外魔境ZERO)、ピーチ姫(マリオカート64)、ヒシアマゾン(ダービースタリオン96)、ラクチェ、ノイッシュ、ティニー、セティ、アイラ、アレス、パティ、リーン、シャナン、チェイニー、テュルテュ(ファイアーエムブレム聖戦の系譜)、フィン、ライアン、マルス、ナバール(ファイアーエムブレム)、マンドラ(カエルのために鐘は鳴る)、風間望(学校であった怖い話)、カツラ、ミュウ、ピカチュウ(ポケットモンスター)、パール(ワンダープロジェクトJ2)、ティア(エストポリス伝記II)、レベッカ=ターナー、リューネ(魔装機神)、ビュウ、ルキア(バハムートラグーン)、ルミエラ(大貝獣物語II)

4 気になるゲームにつっこみ三昧 コマニアック



「ドラクエ」の呪文の有名さがわかる一枚です（徳島県／岸河あき）

最近「すごいよ！　マサルさん」な雰囲気が世間に蔓延しまくってる…（岩手県／神風ぷくりん）





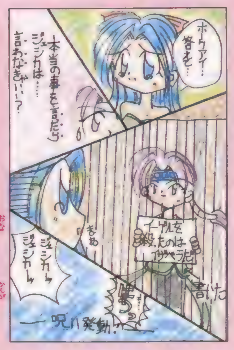
あそこまで変われるのに、こんな理由があったとは…（東京都／風る）



大きくなったシャルロット、誰か描いてみて（東京都／草薙聖哉）



戦闘中に使おうものなら全滅必至って感じでしょう（埼玉県／壱）



わかりやすすぎる。でも同じこと考えたけど（東京都／とびとりあすか）



ゲーム中にはジョゼットの腕が取れちゃうシーンはあるけど、こうじゃないって（岩手県／もやし）

ゲームが違うって（笑）。でも、これはこれで恐ろしい魔法だと思う（北海道／作者ちばる）





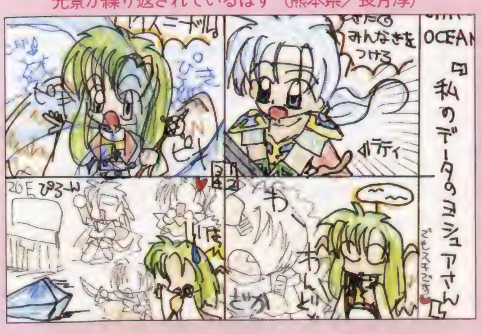
今号のザブトン！

現実を見つめなきゃダメだ！　でも、イヤなもんはイヤかも…（北海道／須江さあ&たこ）



ミントは女のコだから、ノンノン？　ちえスターは誰だろ（新潟県／白涼くらげ）

ありがちヨシュアさん。きっとどこの家庭でも、同じ光景が繰り返されているはず（熊本県／長月淳）



マニアックテーマ画廊

お題 春の足音

最近はあったかくなってきてうれしいかぎり。花粉症はツライけど。

今号の一本！



春といえば桜の季節って印象が強いんだけど、緑っての もほんわかした感じでとってもいいです。春はいいねぇ…（北海道／ギャッパー）



チョコボにラビにモーリとスクウェアキャラが勢ぞろい。もう一匹は？（京都府／盛塩氏労）



この絵を見ると「J2」のエンディングを思い出しちゃう（大阪府／刹那見切）



ピンク色ってティナっぽい（徳島県／霜夜りふる）



春風に髪の毛がそよそよ。とっても気持ちよさそう（愛知県／めっきー）



微妙な色合いなので、ちゃんと色、出てるか心配。春って淡い色のイメージあるよね（北海道／ジュラ）



雪の多い場所に住んでる人って、春をしっかり感じられそう（千葉県／鳳つばさ）



花より団子。『ゴエモン』って食べ物アイテムが多いね（東京都／雪柳あづみ）



こんな春はちょっと…（広島県／れてぃしゃ）



ボーッとしてたい季節だね（福島県／聖龍愛気）



最近あったかくなってきたせいで徹夜でゲームしちゃう（北海道／田阪ぽあろ）

心の一本 これだけはゆずれないっ！

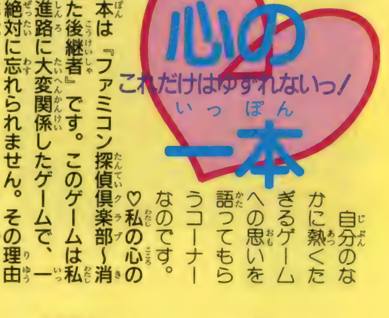
自分のなかに熱くたぎるゲームへの思いを語ってもらうコーナーなのです。

♡私の心の一本は『ファミコン探偵倶楽部～消えた後継者』です。このゲームは私の進路に大変関係したゲームで、一生絶対に忘れられません。その理由を説明します。このゲームに出てくる、綾城家で流れる音楽が、なんと私の尊敬する音楽家バッハの作曲した音楽だったからです。題名は〝2声のインヴェンション第13番イ短調BWM784〟と言います。曲名を知っていたのですが、私はこの曲は弾けません。クラシックピアノを習っている人だったらわかると思いますが、初心者には無理のある曲だと思います。このゲームをやって、まず思ったのが「綾城家で流れる音楽を弾きこなしたい！」ということ。そして私はその一心で、音楽の専門学校に挑戦して、見事に推薦入学できました。論文では「ピアノに関しては初心者です。でも、完璧に弾きこなしたい曲が、とても愛している曲があります。この曲を学びたいです」というような文章を書きました。もし私がこのゲームと出会っていなければ、専門学校に進学しなかったと思います。ちなみに『ファミコン探偵倶楽部II～後ろに立つ少女』の丑美津高校の校長室で流れる音楽は〝2声のインヴェンション第15番ロ短調BMV786〟です。13番とともに私の愛している曲です。（神奈川県／浅川しのぶ）

㊢今はもう弾きこなせるようになったのかな？ 人生を変えるゲームかぁ…すごいよね。

♡『オイルパニック』。初めて買ってもらった任天堂のゲームがこれでした。ドラム缶持ってウロウロする人や、オイルかけると2階まではねあがるネーチャン（笑）が大好きでした。なお、この話を友人に話したところ、一言「まだ産まれてなかった」…。ゲームウォッチを知らない世代…どーせあたしゃオールドユーザーだよ!!（千葉県／いが）

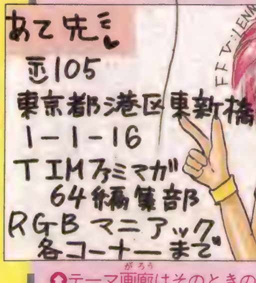
㊢まあまあ、いいじゃないの。年なんて関係ないって…（泣）。



10回以上クリア…。よっぽど好きってことなんだよね（千葉県／本内アモイ）

あて先はこちらっ！

これからは締め切りのサイクルが変わります。注意してね。テーマ画廊8号のお題は「制服」で締め切りは3月23日。9号のお題は「わき役万歳」で締め切りは4月20日です。あて先は〒105 東京都港区東新橋1-1-16 TIMファミマガ64編集部 RGBマニアック係の各コーナーまで。



テーマ画廊はそのときのお題も書いてくれると親切（宮城県／芙欧珠磨）

㊢さんっ！ 一度でいいから「RGBマニアックができるまで」をやって欲しいんですけど…。しかも写真つきで（笑）。ムリですか？ やっぱり…。（徳島県／霜夜りふる） ㊢とてもみなさんにお見せできるようなものでは…。写真入りってのも、みんなに後ろ指さされそうなんで、カンベンして～。

獲れたての情報を番外編も含めて8連発だ!

ニンテンドウ N64メーカー最新レポート

今回はメーカーからの最新情報のほかに、東京ゲームショウに出展されるソフトを100%網羅。これで、N64の情報は完ペキだ!

宇宙空間での迫力の戦闘を実感!

超時空要塞マクロス Another Dimension(仮称)

TOMY

トミー

N64	発売日未定	シューティング
		未定
		未定
	価格未定	未定
		未定



心強い援軍も登場し、互いに助け合いながらミッションをクリアしていく

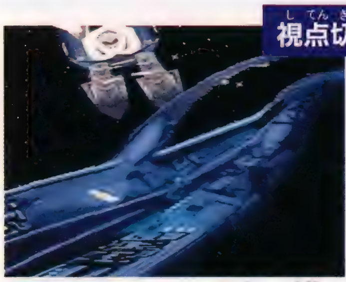


これがバルキリーから見た宇宙空間だ

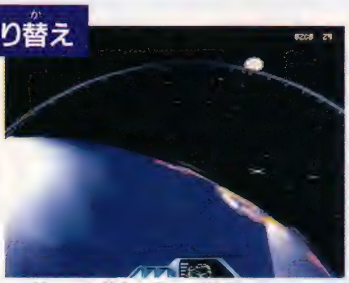
3Dの宇宙空間で繰り広げられる戦闘シーンが明らかになった

15年前のTV放映以来、高い人気を誇り、今回のソフト発売にも期待が集まる『マクロス』。今回は宇宙空間での戦闘を紹介していこう。何よりも特筆すべきは、コックピットから見渡す3Dポリゴンで表現される宇宙空間の中で、まるでバルキリーのパイロットのような気分になる臨場感である。戦闘は、レーダーを駆使するだけでなく、コックピット視点の切り替えで、全方位に広がる宇宙空間に飛び交う敵を、視覚的に捉えながらの戦いとなる。

視点切り替え



サイドへ



上方へ

あらゆる方向から攻撃してくる敵に、視点切り替えを上手に活用しながら立ち向かっていく

全方位360度から敵を捉えることが可能



レーダー

敵機の位置や数をつかむレーダー搭載

敵を追尾して撃破する

主人公が搭乗するバルキリーは、バトロイド、ガウォーク、ファイターの3タイプに変形することができる。例えば、スピードのあるファイターで敵機に急接近し、小回りのきくガウォークでドッグファイトをしかける。あるいは、格闘戦に無類の強さを発揮するバトロイドによる接近戦。というように、戦況に応じて敵を追尾し、それぞれの特性を生かした攻撃をしていくのである。



より確実な攻撃を目指すなら、小回りのきくガウォークで



照準が赤くなったら撃ちこめ!

3頭身キャラがJリーグで登場!

Jリーグ イレブンビート1997

N64	発売日未定	サッカー
	価格未定	未定
		未定

HUDSON

ハドソン

カワイイ選手たちはJリーガーになった

今まで具体的なゲーム内容が分からなかったハドソンのN64サッカーゲームの、新着写真を入手。選手たちのユニホームやクラブ名を見ても分かるように、Jリーグをモチーフにしたものになることが判明した。もちろん選手データは'97年度の最新のもので、新加入するクラブも収録されているぞ。またグラフィックも進化していて、選手のカワイイさも満点だ。

カワイイ度さらにアップ



にらみ合う2人。でもあんまり怖くないね

Jリーグ'97年度の最新データで勝負



新加入のヴィッセル神戸も登場する

試合前の設定でプレイ環境を変える

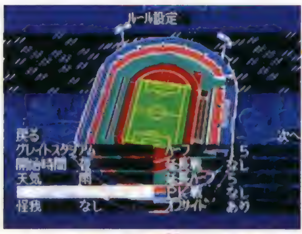
1試合だけクラブ対抗戦を楽しむことができる「プレシーズンマッチ」では、試合前にルールを細かく設定することができる。スタジアムは3種類の中から選択でき、天候や試合時間の設定はもちろんPK戦や延長戦、選手の調子の有無など、その選択肢はかなり豊富だ。また試合中の選手たちには、「負傷しやすい」とか「ボールの競り合いに強い」とか「足が速い」といった特徴があり、選手の調子が悪いとそれらの個性を試合で発揮できなくなるようだ。

設定画面



さまざまなルール設定が可能なのだ

こんなスタジアムもある



こちらは別バージョンのスタジアム。どこかの陸上競技場をほうふつとさせるぞ

天候によって状況が変化

天候が違うと試合状況はかなり変わってくる。雨が降っていると転がり具合も違うのだ。パスを出すときや、浮いたボールをシュートするタイミングが微妙に違ってくるので、プレイヤーは天候に合わせた戦い方が必要になってくるぞ。

晴れ



ボールは転がりやすく、はずみやすい。青空の下でプレイすることができるのだ。



キーパーからのゴールキック。遠くに飛ばせ

雨



ボールは転がりにくく、はずまない。ずぶぬれになりながらもサッカーは雨天決行。

試合中のケガには特に注意が必要



ファウルを犯してレッドカードの厳しい裁定

フリーキックでは場面が切り換わる

試合中は上空のカメラがフィールドをとらえ、選手の動きに合わせてカメラワークが変わっていく。また選手がファウルを犯したときなどのフリーキック画面は、カメラが低い視点に切り換わり、蹴ったボールの軌道が分かるようになるのだ。現在はまだ詳細未定だが、演出も用意されるようで選手の表情の変化も楽しめる予定だ。



ここから直接ゴールを狙える位置。壁を作ってゴールを守ろうとする選手たち



ショートコーナーを狙うもよし、高めのボールでヘディングを狙ってもいいぞ

※ゲーム画面はすべて開発中のものです

メーカー最新レポート 番外編

締め切り間際に飛び込んできた新タイトル情報と期待の話題作の続報など、SFC、GBも合わせていち早くお届けするぞ！

超高速思考でイライラ感なし！

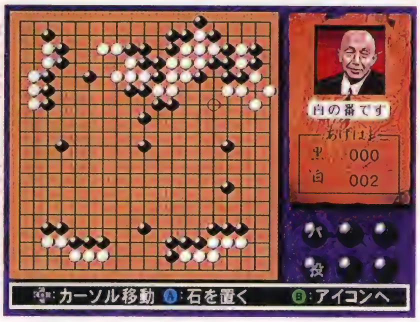
セタ

雷のごとく －超高速囲碁－

5月中旬発売予定
価格未定

N64	
	囲碁
	――
	コントローラパック(10)
	コントローラパック対応
	――

このゲームのウリは、何といってもN64のCPUパワーを活かした思考速度の速さ。コンピュータがなかなか次の手を指さないなどという、イライラを感じることはまずないだろう。また初心者でも基本ルールを楽しく学ぶことができる「囲碁入門」モードも搭載。



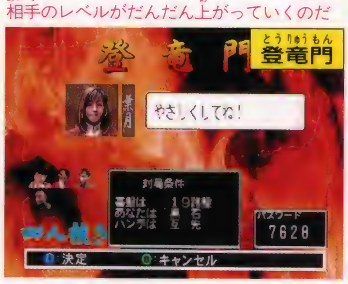
○右上に表示される対戦相手の表情が、形勢に応じて3段階に変化するのだ

3つのプレイモードで囲碁を楽しむ

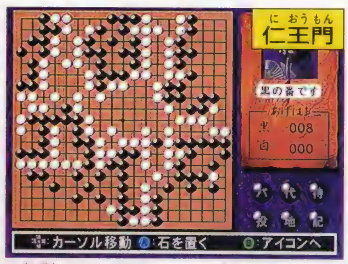
初心者からある程度の実力を持つ人まで、幅広いレベルのプレイヤーに対応するために、このゲームには3つのモードが用意されている。まず自分でいろいろな設定をして対局できる「仁王門」。勝ち抜き戦の「登竜門」。そしてステップアップ方式で囲碁を学べる「囲碁入門」の3つである。



○囲碁のルールを大きく3段階に分けて説明してくれるモードだ



○10人からなるキャラクタとの勝ち抜き戦。相手のレベルがだんだん上がっていくのだ



○対戦するコンピュータの強さやハンデなどを、自由に設定できる対局モード

バージョンアップした最新画面を公開

セタ

レブ・リミット

6月発売予定
価格未定

N64	
	レース
	――
	コントローラパック(未定)
	コントローラパック対応
	――

レースでの車体の動きを細かくデータ化して、リアルなドライブ感覚を実現している『レブ・リミット』。その最新画面写真が届いたぞ。車体に細かなテクスチャーマッピングが施され、新たに計器類も表示されている。



○レースに必要な各種情報が一目でわかる画面レイアウト

3Dデフォルメキャラクタでバトル

カルチャーブレーン

飛龍の拳ツイン（仮称）

発売日未定
価格未定

N64	
	アクション
	内部バックアップ(未定)
	未定
	未定
	――

見た目がカワイイデフォルメキャラクタで、低年齢層にも人気がある格闘ゲームがN64でも登場するぞ。キャラクタはリアルとデフォルメが用意されるが、今回デフォルメキャラクタの写真を入手。スピードと滑らかな動きを重視した、完全な3Dポリゴンキャラクタなのだ。


○キャラクタは完全な3Dポリゴンでできていて、存在感はバツグン！
○デフォルメだけど凛々しい横顔

※画面は開発中のものです

ヘクト

「速さ」「強さ」を強調したシステム

加藤一二三九段 将棋倶楽部

5月16日発売予定
予価4980円

SFC	将棋
	―
	―
	―
	―

本当の将棋ファンも納得できるソフトということをコンセプトに開発されている将棋ゲーム。過剰な演出などを排除して思考の「速さ」と「強さ」を追求しつつも、低価格を実現しているのが特徴。加藤一二三九段出題の「詰将棋」「次の一手」も充実している。



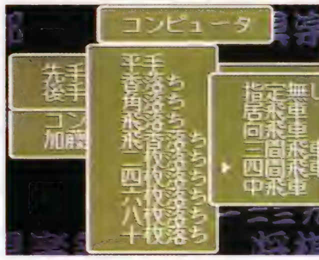
現役棋士最多の1135勝を記録している加藤一二三九段が監修している

棋力アップに役立つ機能を満載！

「研究モード」や対局後の「感想戦」、さらにコンピュータに「振り飛車」の戦法を指定できるなど、将棋でさらに上のレベルを狙うプレイヤーにウレシイ機能が満載。



持ち駒を減らすハンデも自由に設定できる。実力差があるときに使用する



将棋では飛車の動きが勝負を左右する。コンピュータ側の戦法を設定できるのだ



形勢が一目瞭然

お互いの駒の棋勢範囲が表示される。わかりやすく色分けされているのだ

イマジニア

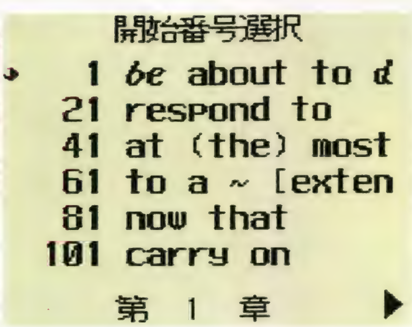
遊び感覚で英熟語を覚えてしまおう

英熟語ターゲット1000

3月28日発売予定
予価2480円

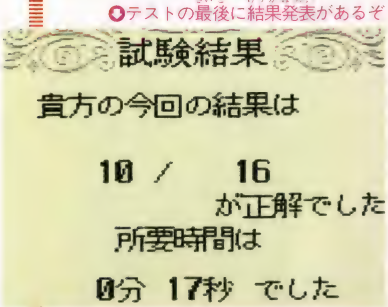
GB	その他
	―
	―
	―

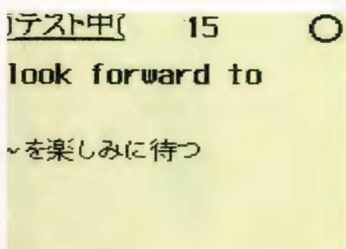
好評であった『英単語ターゲット』に続き、今度は英熟語の暗記に役立つソフトが発売されるぞ。今回はソフトの内容は同じだが、絵馬と英熟語ドリルが付いたスペシャルエディションも同時発売。こちらは価格2980円（税別）。



受験生の心強い味方になってくれるぞ

テストの最後に結果発表があるぞ





答えが合っていたときは○、間違っていたときは×をつける自己採点方式を採用

スターフィッシュ

通信ケーブルを使って友達と対戦

スーパーブラックバス pocket2

6月20日発売予定
予価3980円

GB (13色対応)	釣り
	内部バックアップ(3)
	―
	―
	通信ケーブル対応

4つのトーナメントを順々にクリアしていくシナリオモードのほかに、GBならではの通信対戦プレイができるようになったぞ。この友達との通信対戦は、一定時間の間に釣り上げたブラックバス5尾の合計重量で勝敗を決めるもの。友達とバス釣り大会を開けるぞ！

2人対戦だ！





対戦開始！ バスボートでお互い狙ったポイントへ移動。バスが釣れた場所に目印を付けることも可能



ヒット！ 逃れようと暴れているぞ

NTT PRESENTS TOKYO GAME SHOW '97 SPRING

早耳情報!!

東京ゲームショウ'97・春

最新ソフトがプレイできる！遊びがいっぱいのゲームイベント

任天堂ハードのゲームだけでなく、PSやSSの最新ソフトがプレイできるイベント「東京ゲームショウ」が4月5日、6日東京・有明にある東京ビッグサイトで開催される。現在（3月13日現在）までに104社が出展を予定しており、昨年の夏に開催されたときよりも壮大なイベントになると予想される。各メーカーのブースでは、新作ソフトをプレイできるほか、ゲームショウオリジナルグッズのプレゼントやゲーム大会、ゲストを呼んでトークを行うなどいろんなイベントを企画しているのだ。また、前回行ったときに好評だった「コスプレ1000人パレード」やゲームコミックの販売なども行う予定。なお小学生以下は入場が無料なので、保護者の人に連れて行ってもらうのもいいかも。

開催概要

日時：4月5日(土)～6日(日) 10：00～17：00

場所：東京・有明、東京ビッグサイト（東京国際展示場）東展示棟（東1・2・3ホール）

入場券：チケットセゾン、チケットぴあ、CN、ローソンチケット、ファミリーマート、JR東日本びゅうプラザ、サークルケイ、文化放送ちけっとぽーと、全国JTB支店で発売中

前売券の価格は一般（中学生以上）800円、当日券は1000円

問い合わせ：東京ゲームショウイベント事務局

☎03-3246-6053

任天堂ハード対応ソフト出展一覧

メーカー名	機種	タイトル名
アクレイムジャパン	N64	時空戦士テュロック
アスキー	GB	ミニ四駆GB Let's&Go//
アスミック	N64	タイトル未定
イマジニア	N64	マルチレーシングチャンピオンシップ他
エニックス	N64	ゆけゆけ// トラブルメーカーズ
エレクトロニック アーツ ビクター(EAV)	N64	JリーグLIVE64
カプコン	その他	『ロックマン』シリーズ全16本
カルチャーブレーン	SFC	プロ麻雀 兵
	GB	ジェラザード伝説
ゲームバンク	N64	ヘクセン
コトブキシステム(ケムコ)	N64	ブレード アンド バレル
	N64	トップギアラリー
	GB	タイトル未定
コナミ	N64	がんばれゴエモン5
	N64	実況Jリーグパーフェクトストライカー
	N64	実況パワフルプロ野球4
	N64	麻雀MASTER
セタ	N64	雷のごとく～超高速囲碁～
	N64	森田将棋64
	N64	レブ・リミット
	N64	ワイルドチョッパーズ
タイトー	SFC	アルカノイド -Doh It Again-
タカラ	GB	熱闘 ザ・キング・オブ・ファイターズ'96
トミー	N64	超時空要塞マクロス Another Dimension
日本テレネット	SFC	Parlor／Mini6
バンダイ	GB	たまごっち倶楽部(仮称)
ビクターインタラクティブ ソフトウェア	N64	ミッション・インポッシブル
	SFC	ふね太郎
ヒューマン	N64	ヒューマングランプリ ザ・ニュージェネレーション

あの宮本茂さんが来場、カンファレンスで語る！

会場内にあるイベントステージでは、数多くの催し物を予定している。左の表にイベント内容と時間を掲載したのでチェックしよう。

このイベントでとくに注目したいのが、5日にあの宮本茂さんが来場してカンファレンスを行うことだ。しかもメンバーを見るとセガのAM2研の鈴木裕さんをはじめ超ビッグなメンバーだ！ なお、次号でこのときの話の内容を掲載する予定だ。

ステージイベント

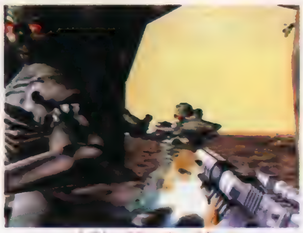
時間	4月5日(土)	4月6日(日)
10：00	オープニングインフォメーション（10：00～10：30）	オープニングインフォメーション（10：00～11：00）ゲスト：小森まなみ、八木田真樹
11：00	クリエーターズカンファレンス（11：00～12：15）（第一部）「新しいゲームのかたち ～新ジャンルの開拓者たち」飯田和敏、飯野賢治、小島秀夫、薗部博之 司会：塚田正晃（電撃王編集長）浜村弘一（ファミ通編集長）	文化放送番組公開録音（新番組）（11：00～12：30）小森まなみ、八木田真樹
12：30	NTT通信ゲーム大会	
13：00		声優トークバトル（13：00～13：50）出演：三木眞一郎、笠原留美、石川英郎
13：15	クリエーターズカンファレンス（13：15～14：30）「ゲームドリーム ～ゲームに託す夢」岡本吉起、鈴木裕、中村光一、宮本茂 司会：塚田正晃（電撃王編集長）浜村弘一（ファミ通編集長）	（歌あり、クイズありのトークライブステージ）
14：00		声優ライブ（14：00～14：40）出演：池澤春菜、菊池志穂（池澤春菜と菊池志穂による歌とトーク）
14：45	NTT通信ゲーム大会	
15：00		コスプレ1000人パレード&コンテスト（15：00～16：00）
15：30	「CESA大賞'96」インフォメーション（15：30～16：00）パーソナリティ：奥山佳恵、山本シュウ	
16：00	AAチャリティーオークション（16：00～16：30）パーソナリティ：奥山佳恵	AAチャリティーオークション エンディングフィナーレ（16：00～17：00）パーソナリティ：奥山佳恵
17：00	閉場	閉場

気になるN64タイトル出展予定メーカーをピックアップ

今回ゲームショウでN64用のソフトを出展予定しているメーカーを紹介。これらのメーカーは開催当日に一般の人にプレイしてもらおうと鋭意制作中。開発に間に合えば今回紹介していない新タイトルが出展されるなんて場合があるかも。本体の価格が下がって買おうか迷っている人はこの機会にぜひプレイしておこう。

アクレイムジャパン

急きょ発売日が延びてしまった「時空戦士テュロック」を出展予定。ゲームはほぼマスターロムを出展するとのことなので、3Dの臨場感あふれるプレイが楽しめる。



●3Dの視点で迫り来る敵をいろんな武器で倒しながら、その世界の謎を解き破壊神を倒すために戦う

イマジニア

プレイできるものとして「マルチレーシング チャンピオンシップ」、ビデオ出展として「Jリーグダイナマイトサッカー」「麻雀放浪記CLASSIC」を予定。



●舗装されたところだけでなく、雪道などの荒れ地も走行するレースゲーム『マルチレーシングチャンピオンシップ』

エニックス

マスターに近い「ゆけゆけ!!トラブルメーカーズ」を出展予定。独特の雰囲気で楽しませてくれるネンドロをはじめ、バラエティ豊かな世界観は必見だ。



●主人公のメイドロボット「マリナ」が生みの親である「ガンベル博士」を助け出すことが目的のアクション

エレクトロニックアーツビクター（EAV）

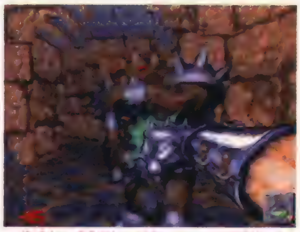
3月28日発売予定の「JリーグLIVE64」を予定している。3Dスティックを使用したスピード感のあるテクニックと多彩なカメラアングルでのプレイを楽しもう。



●一番のウリは多彩なカメラアングル。このほかにもスピーディな試合展開やリプレイモードなどがあるサッカーゲーム

ゲームバンク

夏に発売を予定している3Dアクションの「ヘクセン」を出展する予定。完成度は70％ぐらいで、一応ゲームの世界観やプレイ感覚を楽しむことができる。



●邪悪な魔術師が造りだした世界を主人公が冒険していく3Dアクション。敵は不気味なモンスターばかり

コナミ

発売中の「実況Jリーグパーフェクトストライカー」「実況パワフルプロ野球4」「麻雀MASTER」の3本、発売日は未定だが「がんばれゴエモン5」をプレイ可能な状態での出展を予定。

●ついにペナントレースが開幕。『実況パワフルプロ野球4』で友達と白熱した戦いを楽しんでみよう





●ゲームショウではどんなバージョンが見られるか!? アクションゲームの『がんばれゴエモン5』

コトブキシステム（ケムコ）

最近新情報がない「ブレード アンド バレル」と前号で新タイトルとして発表した「トップギアラリー」をロムで出展予定。プレイできるかはまだ未定だ。



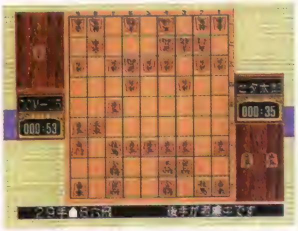
●最新情報がごぶさたのシューティングゲームの『ブレード アンド バレル』。新たな画面はどんなものになるか

セタ

5月に発売を予定している「雷のごとく〜超高速囲碁〜」「ワイルドチョッパーズ」、6月発売予定の「レブ・リミット」、7月に発売を予定している「森田将棋64」の4本をロムで出展予定。

●各ステージに用意されたミッションをこなしていくシューティングゲーム『ワイルドチョッパーズ』





●モデムを内蔵しているので離れた相手と通信プレイが可能な将棋ゲームの『森田将棋64』

トミー

「超時空要塞マクロス Another Dimension」をビデオでの出展を予定している。



●テレビアニメで放映された世界観で制作されているミッションクリア形式のフライトシミュレーション

ビクターインタラクティブソフトウェア（パック イン ソフト）

「ミッション・インポッシブル」を出展。ロムでの出展を予定しているが、ビデオの可能性もある。



●スパイである主人公「イーサン・ハント」を操作してさまざまな活動をこなしていくアクションゲーム

ヒューマン

3月28日に発売を予定しているレースゲーム「ヒューマングランプリ ザ・ニュージェネレーション」をロムで出展する予定。



●天候の変化、タイヤや燃料の消耗を計算しながら走り、総合チャンピオンを目指していくのだ

気になるソフトの発売日はいつ!?

新作ソフトカレンダー

カレンダーの見方

発売日	タイトル	メーカー	価格
6月26日	スーパーファミマガ64DX	TIM	9800円

●赤字は初登場、青字は発売日に変更のあったものです。●価格は特に表記のないものは税別、(込)は税込みです。●タイトルの前に〔13色〕とあるのはスーパーゲームボーイの13色表示モード対応のもの、〔64DD〕とあるのはNINTENDO64ディスクドライブ専用予定のものです。

発売日未定	キャバリーバトル3000	日本システムサプライ	未定
	ウルトラドンキーコング（仮称）	任天堂	未定
	エフゼロ64（仮称）	任天堂	未定
	カービィのエアライド（仮称）	任天堂	未定
	クライマー（仮称）	任天堂	未定
	クリエイター（仮称）	任天堂	未定
	ゴールデンアイ007	任天堂	未定
	ゴルフ（仮称）	任天堂	未定
	[64DD]シムシティ64（仮称）	任天堂	未定
	ジャングル大帝（仮称）	任天堂	未定
	[64DD]スーパーマリオRPG2（仮称）	任天堂	未定
	ゼルダの伝説64（仮称）	任天堂	未定
	[64DD]ゼルダの伝説64（仮称）	任天堂	未定
	バギーブギー（仮称）	任天堂	未定
	[64DD]ポケットモンスター64（仮称）	任天堂	未定
	ボディハーベスト（仮称）	任天堂	未定
	[64DD]MOTHER3 キマイラの森（仮称）	任天堂	未定
	[64DD]マリオペイント64（仮称）	任天堂	未定
	ヨッシーアイランド64	任天堂	未定
	金田一少年の事件簿（仮称）	ハドソン	未定
	Jリーグ イレブンビート 1997	ハドソン	未定
	新日本プロレス闘魂炎導 ～Brave Spirits～	ハドソン	未定
	デュアルヒーローズ	ハドソン	未定
	爆ボンバーマン（仮称）	ハドソン	未定
	パワーリーグ64（仮称）	ハドソン	未定
	スーパーロボットスピリッツ	バンプレスト	未定
	ミッション･インポッシブル	ビクターインタラクティブ ソフトウエア（パック イン ソフト）	未定
	フライトシミュレーター（仮称）	ビデオシステム	未定
	64大相撲（仮称）	ボトムアップ	未定

スーパーファミコン

3月28日	ソリッドランナー	アスキー	8000円
	ダークロウ ～Meaning of Death～	アスキー	8000円
	本格麻雀 徹萬 復刻版	ナグザット	4800円

ニンテンドウ64

3月21日	ドラえもん のび太と3つの精霊石	エポック社	7980円
	ブラストドーザー	任天堂	6800円
28日	JリーグLIVE64	エレクトロニック･アーツ･ビクター(EAV)	9800円
	ヒューマングランプリ ザ・ニュージェネレーション	ヒューマン	9800円
4月4日	麻雀64	光栄	7800円
27日	スターフォックス64（振動パック同梱）	任天堂	8700円
5月30日	ゆけゆけ!! トラブルメーカーズ	エニックス	未定
未定	時空戦士テュロック	アクレイムジャパン	8480円
	雷のごとく～超高速囲碁～	セタ	未定
	ワイルド チョッパーズ	セタ	未定
	SONIC WINGS ASSAULT	ビデオシステム	9800円
	本格4人打ち The麻雀64（仮称）	ビデオシステム	9800円
6月14日	スター・ウォーズ ～シャドウズ・オブ・ジ・エンパイア～	任天堂	未定
未定	レブ・リミット	セタ	未定
7月未定	マルチレーシング チャンピオンシップ	イマジニア	未定
	森田将棋64	セタ	未定
8月未定	麻雀放浪記CLASSIC	イマジニア	8900円
11月未定	カメレオン・ツイスト	日本システムサプライ	未定
12月未定	ハイパーオリンピック イン ナガノ（仮称）	コナミ	未定
発売日未定	プロ麻雀 極64	アテナ	9800円
	Jリーグダイナマイトサッカー64	イマジニア	未定
	シムシティ2000（仮称）	イマジニア	未定
	3D格闘（仮称）	イマジニア	未定
	魔法聖紀 エルテイル	イマジニア	未定
	リーズン（仮称）	イマジニア	未定
	飛龍の拳ツイン（仮称）	カルチャーブレーン	未定
	ヘクセン	ゲームバンク	8800円
	トップギアラリー	コトブキシステム（ケムコ）	未定
	ブレードアンドバレル	コトブキシステム（ケムコ）	未定
	がんばれゴエモン5～ネオ桃山幕府のおどり～	コナミ	9800円
	実況ゴルフトーナメント'97（仮称）	コナミ	未定
	Cu-On-Pa	T&Eソフト	9800円
	超時空要塞マクロス Another Dimension（仮称）	トミー	未定

はみだし早耳情報

●J・ウィングがGBで今夏の発売に向け価格は未定だが、新タイトルを3本発表。

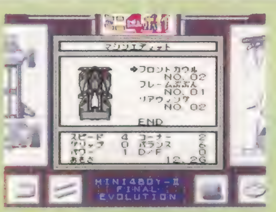
1本目は昨年の12月に発売されたシミュレーションゲームの続編『ミニ4ボーイII』。基本的なゲームはそのままで、前作以上のパーツ数でマシンのセッティングのバリエーションがより増えているのだ。また、通信ケーブルをつなぐことで最大4人まで、同時プレイが可能になっている。

2本目は育成シミュレーションゲームの『アニマルブリーダー』。このゲームはタイトルから想像できるように、ネコなどの動物や実際に家では飼えないような猛獣や珍獣にエサなどを与え育てていくゲームなのだ。通信ケーブルを使えば友達とデータや卵の交換をすることができる。

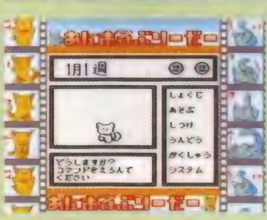
最後は『ディノブリーダー』。このゲームも育成シミュレーションで、恐竜を育成するといった内容。これも通信ケーブルを使ってデータや卵の交換ができる。

●アクレイムジャパンからN64で発売予定の『時空戦士テュロック』の発売日が、急きょ4月から5月に延びてしまった。

●イマジニアがN64で発売を予定している『麻雀（仮称）』が『麻雀放浪記CLASSIC』にタイトルが決定した。



→『ミニ4ボーイII』セッティングが細かい

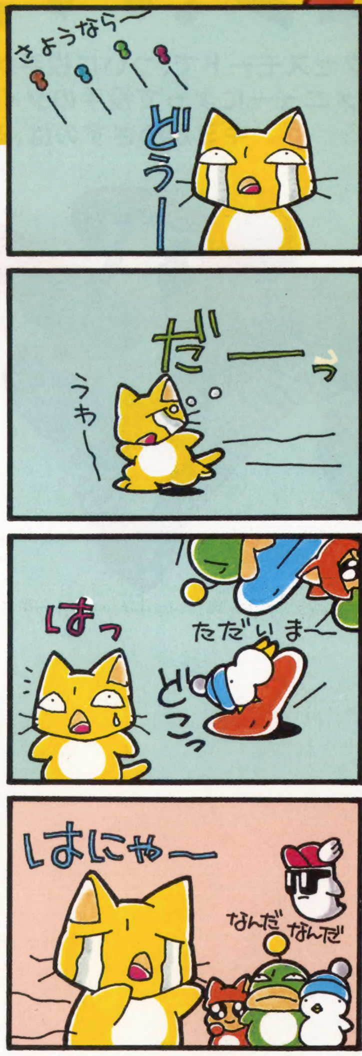


→『アニマルブリーダー』は動物の育成ゲームだ

ゲーム別さくいん

すごい へべれけ

by うっちー



3月28日	Parlor! Mini 5	日本テレネット	4900円
4月18日	プロ麻雀 兵（つわもの）	カルチャーブレーン	6980円
	プロ野球 熱闘ぱずるスタジアム	ココナッツジャパンエンターテイメント	7800円
5月16日	加藤一二三九段 将棋倶楽部	ヘクト	4980円
発売日未定	あかずの間	ヴィジット	未定
	クーリースカンク	ヴィジット	未定
	ああっ女神さまっ（仮称）	KSS	未定
	ファイティングアイスホッケー	ココナッツジャパンエンターテイメント	9980円
	同級生2	バンプレスト	7980円
	ふね太郎	ビクターインタラクティブソフトウエア（パック イン ソフト）	未定
	マジックボール	プランニングオフィスワダ（POW）	6800円

ゲームボーイ

3月28日	合格ゲームボーイシリーズ③ 英熟語ターゲット1000	イマジニア	2480円
	合格ゲームボーイシリーズ③ 英熟語ターゲット1000 スペシャルエディション	イマジニア	2980円
4月25日	SAME GAME（セームゲーム）	ハドソン	3480円
5月23日	ミニ四駆GB Let's&Go!!	アスキー	5500円
未定	シェラザード伝説（仮称）	カルチャーブレーン	3980円
	プロ麻雀 兵 GB（仮称）	カルチャーブレーン	3980円
6月20日	スーパーブラックバスポケット2	スターフィッシュ	3980円
7月未定	たまごっち倶楽部（仮称）	バンダイ	4500円（込）
発売日未定	アニマルブリーダー	J・ウィング	未定
	ディノブリーダー	J・ウィング	未定
	ミニ4ボーイⅡ	J・ウィング	未定
	熱闘ザ・キング・オブ・ファイターズ '96	タカラ	未定
	ポケットモンスター2 金	任天堂	未定
	ポケットモンスター2 銀	任天堂	未定

バーチャルボーイ

発売日未定	スターシード	ココナッツジャパンエンターテイメント	5800円
	プロテウスゾーン	ココナッツジャパンエンターテイメント	5800円
	Out of the Deathmount（仮称）	J・ウィング	6800円
	新日本プロレスリング 激闘伝説	トミー	未定
	バーチャルブロック	ボトムアップ	5300円

ゲーム機本体・周辺機器

4月18日	ゲームボーイポケット（ゴールド）	任天堂	7800円
27日	NINTENDO64振動パック	任天堂	1400円
発売日未定	ゲームボーイポケット専用 ACアダプター	任天堂	未定
	NINTENDO64ディスクドライブ	任天堂	未定

再販

3月21日	スーパーチャイニーズファイターGB	カルチャーブレーン	3980円

ファミマガ64

次号は
1997年 6月号
4月21日発売

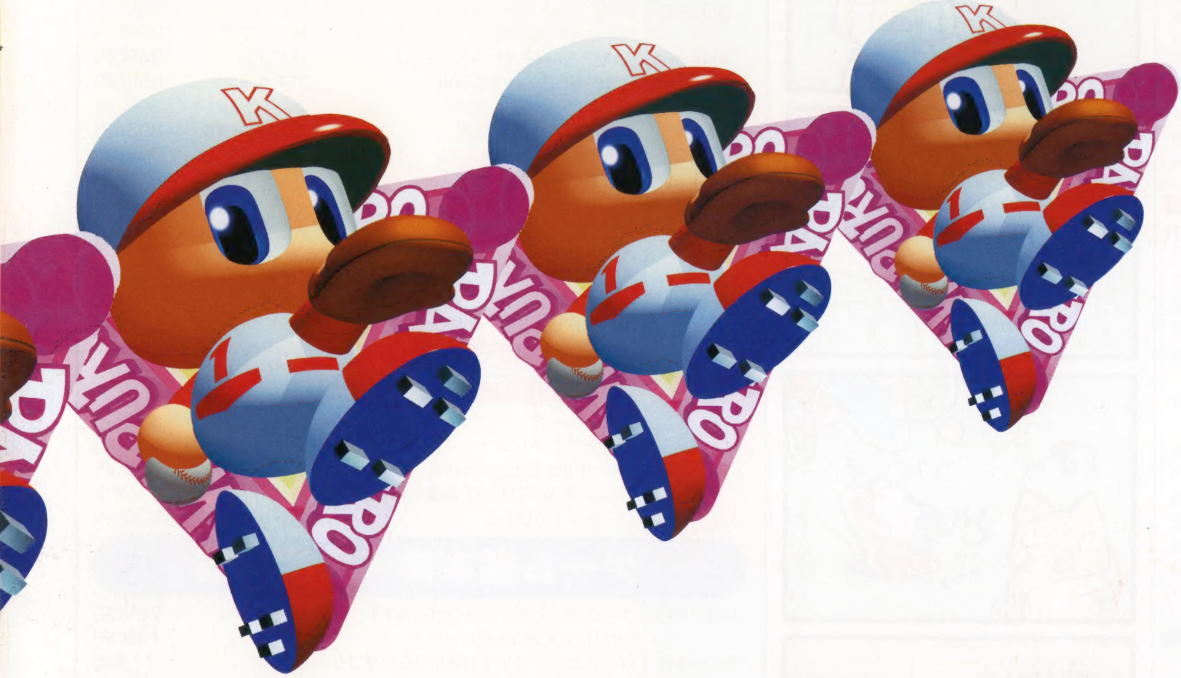
次号予告!!

次号から「ファミマガ64」は毎月21日発売となります。大幅にリニューアルして生まれ変わる「ファミマガ64」に期待してください。

もちろん巻頭特集は限界に挑戦『スターフォックス64』徹底検証&完璧攻略！『がんばれゴエモン5』、『レブ・リミット』など注目作速報もチェック！、宮本茂さん出演の東京ゲームショウレポートも見逃すな!!

野球やろうぜ!
ロクヨン、パワプロ。

新人選手を育成するサクセスモードで、ついに投手が育成できるようになった。
しかも、入団時の素質と練習メニューによって投手のタイプが変化し、まさにリアル。
キミがめざすのは、速球派?それとも、技巧派?



総計20,000名様に当たる
パワプロ4を買ってパワプロ君オリジナルグッズを当てよう
ドカーンとパワプロ! ホームランキャンペーン

【賞品】/●ホームラン賞「パワプロ君・スタジアムジャンパー」
●ヒット&ラン賞「パワプロ君・マスコットキーホルダー」
●スクイズ賞「パワプロ君・キラキラシール」

N64 および NINTENDO64 は任天堂の商標です。
Licensed by NINTENDO

コナミ・ビッグチャンスキャンペーン実施中
ご購入のコナミゲームソフトのバーコードで豪華景品が当たる!! 詳しくは店頭のポスターを見て、応募してね

好きな賞品を選んでね
- PHS DDIポケット(Kenwood)を10,000名様に
- 腕時計 CASIO CYBER MAX を250名様に
- ヘッドフォンステレオ Panasonic SHOCK WAVE を250名様に
- マウンテンバイク Panasonic MOUNTAIN CAT-FD を50名様に(4,800円以上の商品のみ応募可)

キャンペーン期間:3/1〜31
対象商品:Nintendo64,スーパーファミコン,プレイステーション,セガサターン,パソコン
お問い合わせは、キャンペーン事務局 03-3563-7613 10:30〜12:00 13:00〜17:00

コナミは'97大阪ドーム落成記念プロ野球に特別協賛いたします
大阪ドーム落成記念
コナミ プロ野球トーナメント
パワフルプロ野球 in OSAKA DOME
3.19 水・20 木・21 金・22 土・23 日

勝つために読む
KONAMI OFFICIAL GUIDE
実況パワフルプロ野球4
発行:コナミ株式会社

公式ガイドシリーズ	完全攻略シリーズ	パーフェクトシリーズ
3月発売予定	3月14日発売予定	3月発売予定
予価1,000円	予価1,000円	予価1,000円
発売:NTT出版	発売:双葉社	発売:新紀元社

●商品に関するお問い合わせは● お客様相談室コナミホットライン フリーダイヤル 0120-086-573(ハロー コナミ) 営業時間:月曜日〜金曜日(祝日を除く)午前10:30〜12:00/午後1:00〜5:00 ※電話番号は、お間違えのないようにおかけください。
■最新情報はコナミテレホンサービス/東京 03(3436)2277 大阪 06(455)0477 毎月第2・4月曜内容一新!! ■インターネット情報サービス/ホームページアドレス http://www.konami.co.jp

KONAMI

サクセスモードで投手も選べる。

■臨場感あふれる実況、抜群の実戦感覚をさらにパワーアップ。
■選手の移籍を可能にするアレンジモード。
チームをアレンジして、オリジナルチームも作成可能。
■アレンジモードで作成したチームデータは、
コントローラーパックで交換可能。
■対戦・ペナント・リーグ・アレンジ・キャンプ
サクセスなど、多彩なゲームモード。

じっきょう パワフルプロやきゅう
実況パワフルプロ野球4™



好評発売中 メーカー希望小売価格 **8,900円**（税別）
●コントローラパック（1個）と特製コントローラパック用シールつき
実況担当 ABCスポーツアナ 安部憲幸
（社）日本野球機構公認 IBM BIS プロ野球公式記録使用 東京ドーム公認



コナミ株式会社 | 本社／〒105 東京都港区虎ノ門4-3-1 東京支店／大阪支店／名古屋支店／札幌営業所／仙台営業所／金沢営業所／埼玉営業所／横浜営業所／神戸営業所／広島営業所／高松営業所／福岡営業所／新潟出張所／宇都宮出張所／長野出張所／千葉出張所／静岡出張所／京都出張所／松山出張所／宮崎出張所

ファミマガ64
1997 4月4日・18日合併号
No.6・7
第3種郵便物認可 平成9年4月18日発行 第13巻第5号（通巻266号）
発行人/山森 尚 編集人/相沢浩仁
発行 徳間書店インターメディア㈱ 〒105 東京都港区東新橋1-1-16 問い合わせ/☎03(5569)6232 編集/☎03(5569)6221 広告/☎03(3573)8612 販売/☎03(3573)8613
発売 ㈱徳間書店 〒105-55 東京都港区東新橋1-1-16 ☎03(3573)0111㈹
特別定価590円（本体573円）



雑誌 27713—4／18 © Tokumashoten Intermedia 1997
印刷 凸版印刷株式会社 Printed in Japan
T1027713040597